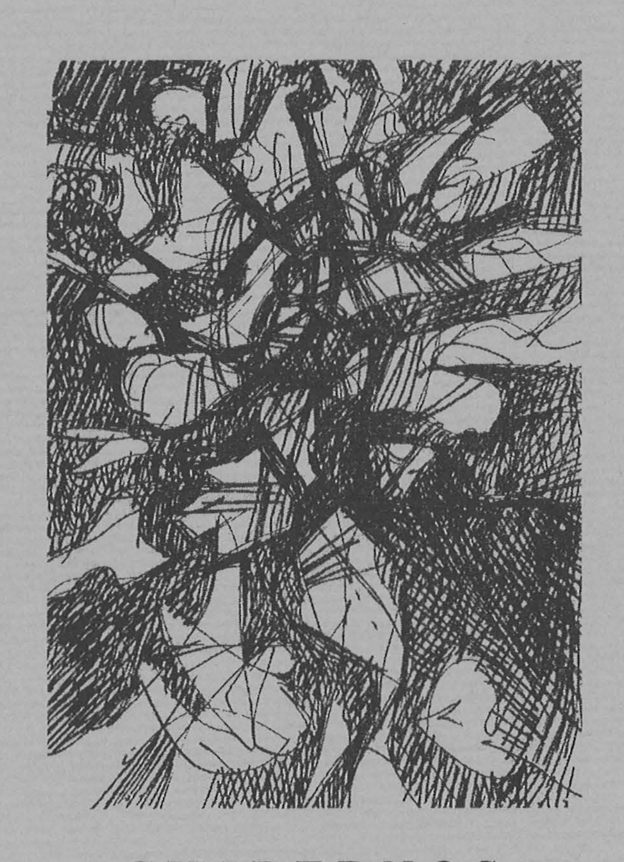
DIBUJAR, PROYECTAR (VI)

ESCRITOS DIVERSOS

por

JAVIER SEGUÍ DE LA RIVA



CUADERNOS
DEL INSTITUTO
JUAN DE HERRERA
DE LA *ESCUELA DE*
ARQUITECTURA
DE MADRID

5-34-06

DIBUJAR, PROYECTAR (VI)

ESCRITOS DIVERSOS

por

JAVIER SEGUÍ DE LA RIVA

CUADERNOS
DEL INSTITUTO
JUAN DE HERRERA
DE LA *ESCUELA DE*
ARQUITECTURA
DE MADRID

5-34-06

CUADERNOS
DEL INSTITUTO
JUAN DE HERRERA

0 VARIOS
1 ESTRUCTURAS
2 CONSTRUCCIÓN
3 FÍSICA Y MATEMÁTICAS
4 TEORÍA
5 GEOMETRÍA Y DIBUJO
6 PROYECTOS
7 URBANISMO
8 RESTAURACIÓN

NUEVA NUMERACIÓN

5 Área
34 Autor
06 Ordinal de cuaderno (del autor)

Dibujar, Proyectar (VI)
Escritos diversos.

Instituto Juan de Herrera.
Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid.
Gestión y portada: Laura Bejerano Iglesias
CUADERNO 161.01 / 5-34-06
ISBN: 84-95365-19-7 (obra completa)
ISBN: 84-9728-100-4 (Dibujar, Proyectar VI)
Depósito Legal: M-19442-2004

DIBUJAR, PROYECTAR (6)

ESCRITOS DIVERSOS

Javier Seguí de la Riva

ÍNDICE

1. A los tesinandos.

Queridos amigos aspirantes a doctores:
En nuestro diccionario una tesis es una proposición que se mantiene con razonamientos. Es un discurso escrito sobre algún objeto (objetivación) bien precisado. Por eso una tesis comienza por la identificación del objeto sobre el que se pretende disertar para, luego, con su trato comprensivo, encontrar tentativamente el contenido de la futura disertación. Como las tesis se hacen para ser defendidas en universidades, se supone que el objeto del discurso debe de ser una obra o una serie de obras, tópicos o conceptos, claramente aceptados como pertinentes en el ámbito académico al que se dirigirá el discurso que, a su vez, habrá de tener un sentido propositivo de interés en la comunidad receptiva. Esta condición se regula con el acuerdo y compromiso previo que el doctorando sella con su director.

Lo dicho es muy simple pero también muy genérico y se presta, a primera vista, a diversos tipos de lucubración.
Hay que decir ahora que una proposición que ha de mantenerse con razonamientos no tiene por qué ser un descubrimiento deslumbrante que haga avanzar la episteme del ámbito elegido a cotas inesperadas de innovación. Bastará con que la proposición sea concisa y coherente con los datos inherentes al objeto y a la metodología que se esté empleando para describirlo y ponerlo en crisis.
Por supuesto tampoco es preciso que la tesis sea capaz de resolver, de cara al futuro, los inconvenientes socio-productivos que una aplicación utópica de sus posiciones pudiera producir. Al contrario, un trabajo con pretensiones normativas (intención que se suele recoger en algunas primeras propuestas de tesis a desarrollar) tiende en general a ser anti-tético (por moralista o político), en la medida en que sustituirá razones por preceptos, comprensión por convicción (por prejuicio), persuasión por auto afirmación. Una tesis doctoral no es un proyecto profesional, ni un lamento melancólico.

Los objetos elementales de los discursos en arquitectura pueden ser: obras singulares o en conjuntos, personajes autores de obras; tópicos críticos al uso, o conceptualizaciones vinculadas con el universo arquitectónico. Claro que las obras de interés suelen pertenecer a la clase de las objetivaciones que son significativas en el ámbito universitario, porque están acompañadas de otras obras argumentales que las tratan como objetos de diversos discursos críticos, con lo que estos objetos abren sus ámbitos de objetividad hasta incluir en ellos la producción complementaria de estudios que los utilizan como desencadenantes reflexivos. Por ejemplo, no se puede ya argumentar nada sobre la obra de Barragán sin considerar adherida a ella toda la producción descriptiva y crítica que la pone de relieve, situándola en diversos contextos atencionales. Sin embargo, sí cabría disertar a partir de algún trabajo concreto que trate de esa obra con la intención de confrontarla críticamente, reexaminando la obra tratada en otro horizonte comprensivo (analítico).

Porque disertar no es más que explicar la comprensión que se ha alcanzado del objeto, después de haber tratado con él, entendiéndolo como resultado de un proceso productivo, más o menos oculto o desconocido, que se desvela parcialmente sometiéndolo a diversas situaciones analíticas (comparativas), organizadas y aplicadas metódicamente. Una tesis es una interpretación que se dirige a algún colectivo y, en esta medida, la explicación comprensiva en que consiste (la disertación), siempre estará matizada por el núcleo de interés que se supone suscitado en el grupo a que se destina.

Creo que las buenas tesis doctorales no tienen nunca pretensiones deslumbradoras, ya que se reducen a ser honrados trabajos de descripción y examen de concretas obras, mesuradamente contextuadas. No es fácil hacer una buena descripción desprejuiciada de algo, que lo disponga para un fácil entendimiento de su proceso de formación. Esto ya es un logro interpretativo de primer rango. Si, por casualidad se alcanza, además, una convincente puesta en crisis del objeto, situándolo en un contexto inesperado, mejor que mejor. Pero esto es un plus que no conviene forzar.

Las tesis se hacen trabajando sin cesar, como se hace cualquier cosa. Disponiendo claramente las informaciones y datos de partida y tanteando sin pereza posturas explicativas y analíticas, dejándose llevar por la curiosidad, el ritmo y la profundidad precisativa (en busca de la verdad) que la propia tarea (la acción) genera, sin cerrarse a la posibilidad de acometer profundos cambios de rumbo si el propio trabajo lo aconseja.
La familiaridad del trabajar y comunicar lo que se ha hecho, conduce inevitablemente a los posicionamientos que permiten terminar con éxito estos empeños.
Ánimo.

2. Modelo universitario (Abril 2001)

La autoridad, según el Diccionario de la Real Academia, es el carácter representativo de una persona por su empleo, mérito o nacimiento. También es el crédito y fe que, por mérito y fama, se da a una persona en determinada materia. La autoridad es el carácter o crédito que una persona tiene en un cierto campo por que es causa de alguna obra realizada en ese campo. Por que es autor. Y autor deriva de "augere" que significa "aumentar", "hacer progresar", dar amplitud (Corominas/Pascual, Diccionario Crítico Etimológico....").

La autoridad, así, puede entenderse como un carácter y una cualidad inherente a las personas que generan espacios de significación, que proporcionan ámbitos donde es posible el progreso. Autorizar es otorgar, ser garante, avalar, dar confianza, reconocer, en suma, causar espacios de libertad.

*

Vinculado al entendimiento radicalizado de la autoría y la autoridad, aparece el autoritarismo que es un "sistema basado en la sumisión incondicional a la autoridad (o al principio de autoridad)" (Dicc. RAEL) En tales sistemas, la autoridad se entiende como pura derivación indiscutible de la capacidad de decisión de algún poder primario, que más que proporcionar libertad, la coarta, la anula, cerrando así la posibilidad de cuestionar el ámbito en el que se autoriza.

El autoritarismo viene a ser lo contrario a la autorización, y supone un estrechamiento de los ámbitos de libertad, una ruptura de la comunicación (de la tolerancia) colectiva.

Lo curioso es que una situación agobiada, estrecha, sin holguras (económicas, funcionales, etc.) acaba generando en sus miembros actitudes autoritarias, que son las que permiten reducir la angustia momentánea de la acumulación de responsabilidades (apelando a un principio de autoridad) y que puede responder, en ocasiones, a la existencia de una estructura de poder intolerante, o sólo a una invención justificadora de la incompetencia.

*

Por democracia entendemos "la doctrina política favorable a que el pueblo intervenga en el gobierno" (Dicc. RAEL), ya que el propio término puede traducirse del griego por "gobierno popular" (Corominas op. cit.) Si la democracia es contraria a algo lo es al autoritarismo como sistema, sin implicar ningún conflicto con el concepto de autor/autoridad/autorización.

Las "democracias" han cambiado a lo largo de la historia pero hoy, para nosotros, la democracia (nuestra democracia) se basa, entre otras cosas, en la igualdad de todos ante las decisiones colectivas y la ley, la representatividad de las personas agrupadas alrededor de idearios políticos (partidos) y el diálogo tolerante y creativo de los partidos y la sociedad civil bajo el amparo de un reglamento referencial consensuado (la Constitución).

Si la democracia es el modelo de vida política (cívica y colectiva), es también el contenedor (referente) en el que incardinar la educación universitaria, destinada a formar ciudadanos especializados en modos reconocidos convencionales de conocimiento-acción con el objeto de que puedan integrarse creativamente en la sociedad productiva.

*

La educación es educarse y la formación se basa en la adquisición de conocimientos, hábitos (autodisciplina) y criterios, frente a la actividad profesional.

En esta tarea el docente juega el papel de informador pero, también y sobre todo, el de motivador, confidente y reforzador de los procedimientos (destrezas) profesionales.

Nadie aprende si no quiere aprender. El profesor no es un domador sino un semejante (un ciudadano entre otros) que juega el papel de mostrar a los discentes sus propias habilidades y saberes, respetando la libertad en un ambiente colectivo justo, plural y digno. El papel del profesor es el del autor que proporciona ámbitos comprensivos de adiestramiento.

La enseñanza universitaria sólo puede ser un proceso orientado por una programación competencial (dirigida a una profesionalización), que se basa en un pacto "éthico" (de valores y compromisos) compartidos libremente por docentes y discentes. Sin este pacto (regla de juego) no habrá libertad, será imposible ejercitarse en la acción.

Un pacto pedagógico no puede ser autoritario ni intransitivo; ha de ser dialógico y consensual. La libertad se fomenta por el respeto a la equidad, la comprensión frente a las diferencias, y la falta de arbitrariedad en las decisiones inevitables.

*

El modelo.

1.- Los alumnos son sujetos a los que se dirige la organización universitaria. Son, por tanto, protagonistas y fundamento de la actividad y la inquietud del sistema, que debería de reflejar las condiciones de la vida cívica general.

Como colectivo al que se dirige el servicio (la educación) deben de gozar de todos los derechos constitucionales, entre los que hay que destacar el derecho a la expresión, a la opinión, a la libertad de creencias y decisiones, a la intimidad, y a ser reconocidos como individuos.

2.- Los profesores son, junto con los alumnos, el núcleo de la organización universitaria. Su actividad se basa en tres compromisos: con los alumnos, con los demás profesores (como núcleo societario básico) y con el conocimiento (como perfeccionamiento del saber personal y de grupo). Los profesores forman un colectivo igualitario que debe de exigir que se preserve la dignidad de sus pactos éticos con los alumnos y el derecho a tomar y defender sus decisiones colegiadas referidas a la elaboración y gestión de los conocimientos.

3.- Los cargos académicos en un grupo democrático son representantes del colectivo de profesores/alumnos y, como tales, son mandatarios de los acuerdos que se tomen colectivamente en libertad. También tienen como misión facilitar los acontecimientos educativos y comunicativos.

4.- La estructura administrativa debe de ser un sistema al servicio de la dinámica universitaria, situado dialógicamente entre la organización académica y la empresa patronal que, a su vez, puede facilitar o dificultar el esquema aquí esbozado.

*

La puesta en marcha de una organización viva y comprometida como ésta, requiere ciertas holguras que prevengan los brotes autoritarios producto de las reacciones defensivas de los involucrados (asalariados).

3. Conversación con J.L. Esteban (03-04-01)

Parece que J.L. pretende con su trabajo resumir en un único documento todo lo que le interesa de la arquitectura, todo lo que le inquieta de la crítica social y todo lo que le puede estimular y reforzar en su búsqueda de singularidad profesional. J.L. aspira a preparar un manual de posicionamiento y formulación de acicates (heurísticas) que le den tiempo (o lugar) para afrontar la aventura profesional con alguna comodidad,
Busca un territorio que le permita encontrar un relativo alivio.

Ha acometido su tarea amparado en la gran capacidad movilizadora de la noción de "no lugar" cuando se abre a su vitalidad metafórica. Sentido poéticamente, el no lugar no sólo parece cubrir los ámbitos sociales sin carácter histórico del intercambio, por que también parece orientado a señalar la sensación de internamiento que tienen los artistas del espacio cuando sufren sus apasionadas fantasías transformadoras.

El no lugar es el emblema del extrañamiento, de la novedad, de la melancolía. Visto además positivamente (maniacamente), es el logotipo de la fantasía realizadora, del territorio imposible que estimula la conquista de una nueva ritualidad poética.

Con estos precedentes, las conversaciones con J.L. suelen ser puras provocaciones que fuerzan inesperadas conexiones transversales entre diversos planos por los que pasan las distintas descripciones.

*

El otro día parecía nítido asociar lo siguiente: Si nos dejamos llevar por A. Cauquelín ("Aristóte, le Langage", Puf.,. París,1990), habremos de aceptar que la comunicación convencionalizada (el lenguaje, el grafismo, etc.) sólo es posible en el fenómeno preexistente que es la ciudad (la polis), donde las colectividades se reconocen compartiendo simbolizaciones y rituales fundadores de lo común.
En este sentido, la ciudad es la que aparece como fenómeno primario, como lugar común donde son posibles los ritos, los lenguajes y los mitos.

Si la ciudad preexiste, el "no lugar" es lo que no está comprendido en ella, el exterior, lo incomprensible, lo misterioso, lo incognoscible (ver J.L. Pardo "Las formas de la exterioridad").
Buscar el no lugar en la ciudad es querer advertir lo incongruente, lo que no es común, lo inadvertible o, quizás, querer ver la ciudad como lo contrario a lo que la ciudad representa en Aristóteles.
El no lugar es un indicio de nuestra extrañeza frente a la ciudad (toda ciudad) inalcanzable por "exterior" y "lejana", o un proceso que intenta adjudicar extrañeza a ciertos ámbitos o edificios decretando la proximidad de otros, aunque esos otros ni siquiera existan físicamente (porque son quimeras, ficciones de un imaginario arqueológico vagamente memorado).

*

La ciudad, transformándose en no lugar, a medida que todas y cada una de sus partes y sus edificios se van convirtiendo en extraños, "invisibles", en exteriores, en espacialidad pura donde no caben ni los afectos ni las palabras.....
La ciudad, contexto de las convenciones y la convivencia, transmutada en ruido, en materia sin carácter, en cierta especie de nada.

*

Y la arquitectura..... un tic, un proceso anticipador impensable, una arbitraria forma que se edifica con la materia que es la ciudad. Una manía, una pasión, un oficio que se alimenta de impulsos configuradores peculiares que cada profesional ha de fabricar para sentirse instalado en su "mimesis", en el ritual que le da placer al tiempo que le estimula a incorporarse en la producción de artefactos que parecen tener sentido (social).

La arquitectura, un oficio radical donde no importa acertar con el significado de la realidad socializada si se posee un discurso peculiar, casi siempre absurdo, que permita encontrar la veta del estímulo y sirva de justificación a lo arbitrario realizable.

*

En este ámbito insólito de la química desencadenante de figuras, se encuadran las producciones mediáticas que acompañan la formación y el marketín de la arquitectura. Revistas y polémicas, relatos alucinados, desplazamientos significativos y escritos metafóricos, forman parte del opio diletante que se necesita para persistir en el oficio. Lo curioso es que la mayor parte de estas producciones no tienen conciencia de jugar este papel, escondidas en razones de cualquier naturaleza aparentemente disciplinar.

Por esto no parece raro que alguien como J.L., y muchos otros, quieran entrar en el terreno directo de la provocación configural (heurística), entendida como acicate ineludible para persistir en el oficio de arquitecto.

La estimulación mimética arquitectónica se puede producir con imágenes, con sólo palabras, o con ambas formas expresivas. Con sólo palabras, el ejercicio se diferencia de los géneros convencionales de la crítica, la historia o la interpretación, para quedarse en la pura ejercitación metafórica, algo así como una poética, o literatura fantástica, comprometida con buscar figuras literarias agresivas o amables, capaces de movilizar la rabia y el ingenio iniciador de procesos arriesgados e inverosímiles, aunque altamente placenteros.

4. José Luis Esteban. (23-05-01)

330 páginas de "santos". Ha organizado más de 600 imágenes gráficas en un cuidado volumen, sin más palabras que la indicación de procedencia de cada una.
Al principio del trabajo expresa su intención discursiva gráfica soportada en los emparejamientos de los iconos y en el orden de su aparición.
J.L. dice que estas imágenes son sus imágenes y que tiene más.

La primera impresión a partir de este volumen provisional (es un borrador fotocopiado) es el estupor. Sólo que, luego, al ir recorriendo sus concreciones, la extrañeza se torna en el placer de ir encontrando escenas y grafismos reconocibles sorprendentemente concatenados.

¿Está J.L. inventariando su imaginario gráfico-arquitectónico? Más que de imaginario, que para Bachelar tiene un sentido dinámico, fluido e informe, habría que hablar de imaginación, del conjunto de imágenes-fuerza, de las imágenes provocadoras. De las imágenes que estructuran la memoria artificial como sistema de lugares donde se alojan figuras patéticas.

J.L. reproduce y organiza las imágenes que le permiten sentirse vinculado a la arquitectura como persona que ha sido socializada en la Escuela, y que le facilitan la declaración restrictiva de su personalidad y, además, le estimulan como "formaciones" configuradas y como motivos para hablar, articulando peculiares discursos metafórico-propositivos.

*

Recordé a los constructivistas (Melnikov y Chernikov) intentando hacer el inventario de todas las "formas" volumétricas (contenedoras-experimentales) posibles. Y la clasificación sumarial de la enciclopedia china de Borges que sirve de arranque a Foucault

Lo que intenta J.L. no parece lo mismo, ya que no ensaya agotar ningún confín icónico, ninguna sistemática recolección de figuraciones. Tiene que ser otra cosa menos enciclopédica, más dinámica, más heurística y más acotadora.

*

Retomo el trabajo de J.L. dos días después. Hoy lo veo como el intento de acotación de un lugar. Como el ensayo definidor de un ámbito de interés, de conmoción. Esta delineando el "lugar" (gráfico-arquitectónico) de los "no lugares", las notas icónicas características del extrañamiento.

Me doy cuenta de que yo no hubiera necesitado para mi propia estimulación-referencia nada parecido. Al contrario, recuerdo el entusiasmo que me producía empezar los proyectos con la mente en blanco, después del ejercicio voluntario de evitar el recuerdo, de situarme contra la memoria icónica. Sin embargo también rememoro con facilidad la esquina de mi estudio donde almacenaba las revistas y libros que contenían ciertos "santos", especialmente confortantes por su carga provocadora.

A lo mejor es sólo esto lo que este trabajo supone, una forma unificada de almacenar las imágenes especiales.

Las imágenes coleccionadas, en una siguiente pasada, se presentan como fácilmente resonantes con significados arquitectónicos, con lo que también pueden verse como la agrupación empírica de iconos seleccionados por su facilidad de acompañar contenidos arquitectónicos críticos. Algo así como un testimonio histórico de una sensibilidad configurativa.

*

5. Las figuras de la luz (I).(16-10-01)

Partimos de la tiniebla, ámbito donde las cosas son obstáculos invisibles dispuestos secretamente para obstaculizar los movimientos. En la tiniebla hay agitación, paroxismo, masas efervescentes o silenciosas. Temor o paz interior. Mundo englobante de ecos y presencias inciertas. Vacío aéreo, discreto, oculto. Misterio genérico, generador, total. Puede haber brillos, luminiscencias fatuas producidas por el placer de los roces o por la agitación contenida.

La luz es el milagro de la oscuridad. Algo irradia cierto afecto que atraviesa, que se expande abriéndose paso y acariciando las superficies de los obstáculos que, así, nacen a la visión. La luz enrarece la oscuridad marcando trayectorias de vacío. Hasta que, de repente, la luz se conforma en figuras negativas que descomponen la tiniebla. Troceado del misterio que evidencia la nada, la amplitud, la ausencia de obstáculos (la libertad). Son las figuras de luz que inventan y guían los afectos, que llaman a la agitación hasta canalizarla en movimientos encaminados, encapsulables en sentimientos. Las figuras de la luz hacen posible la arquitectura. La arquitecturación de los ámbitos de tiniebla. Figuras de luz abriéndose paso, llamando la atención de los intersticios entre obstáculos. Nacimiento melancólico de la visión, advenimiento de la oscuridad en entidades que prometen formas.

Luego la luz inunda todo lo que queda a su paso, transmutando la oscuridad en objetos dispersos en el vacío de su atmósfera. Los objetos, así, se configuran desde las figuras de luz de sus reflejos hasta nitidizarse y jalonar los territorios. Si la luz intensifica su insolencia se llega a una nueva forma de ceguera, el deslumbramiento, el dolor de la luz que disuelve las cosas sin concesiones y sin paz. En niveles intermedios, la luz, contra los obstáculos, inventa otra figura singular intermedia y misteriosa que es la sombra. Sombra, la oscuridad que aparece al abrigo de la luz entre los objetos opacos. Porción de tiniebla protegida por la masa de los objetos y que acaba evidenciando sus perfiles.

Podemos advertir tercamente los objetos, pero también podemos notificar con asombro sólo las figuras de luz.

6. El argumento del dibujar. (31-10-01)

(Esbozo de un procedimiento pedagógico)

Las figuras de la luz anuncian el inicio de una experiencia en un límite. Límite de la visión, y límite de las palabras y, por tanto, frontera de las apreciaciones.

Dibujar la tiniebla, en tinieblas, es una actividad incierta, siempre tentativa e incontrolable, que desmonta las convenciones de la visión cosificada y permite asistir al flujo de la acción configuradora pura (la expresión), guiada por la movilidad espontánea del cuerpo (sobre todo, del brazo) encima de un soporte que recibe las huellas de esa dinamicidad. Esta ejercitación requiere la actitud determinada de evitar los simbolismos obvios tanto formales como configurales, (figuras reconocibles, vértices, radiaciones, simetrías...). Si esta actividad se completa con el borrado global (desactivación del gesto directo), con una radical lentificación ejecutiva y con el silencio, se produce una primaria conmoción sentimental que requiere un acomodo a la extrañeza y una primera movilización de metáforas con fuerza designativa y seductora. Atmósferas, vacíos, el aire, las aguas, el asombro, la envolvencia, ... Mundos inexplorados, entidades himnagógicas, paisajes crepusculares, contextos que reclaman pausada contemplación e incitan a la actividad poética .

El conjunto de los dibujos resultados de esta ejercitación realizada en grupo, proponen un acomodo sentimental colectivo, acotando una atmósfera de ensoñación en el interior de un mundo poblado de configuraciones gráficas enigmáticas que señalan la totalidad del dibujar "informal" (no representativo).

Los dibujos de la tiniebla (crepusculares) ofrecen un nuevo campo de imágenes que están más allá de lo obvio, que no describen más de lo que contienen (la acción sucesiva del dibujar), pero que, como mundos (en el sentido de Ricoeur), son desvelamientos de la experiencia que no existían antes de su generación, aunque siempre tienen familiaridad con productos culturalmente bien filiados.
Son consignaciones de una nueva exterioridad y resultados de una ritualidad (mímesis) repetible como ejercicio gozoso de la espontaneidad configurativa. Son la exterioridad del azar, la decantación de una interioridad espacial vertida al exterior sin controles fuertes.
Considerados como mundos, permiten iniciar el ejercicio del encuadre, de la discretización en múltiples porciones que afirman constantemente su autonomía de obras delimitadas, instaladas en sus diversos marcos.

La experiencia de encuadrar una exterioridad indefinida más amplia lleva a una nueva interiorización y a la proposición de pautas para la exploración del mundo natural en analogía a la exploración encuadradora de base.

Con los ojos casi cerrados, ahora, se puede iniciar la aventura de las figuras de la luz. Si, sobre esta experiencia, se habilita un sistema tentativo de discretización del campo apreciativo total en porciones con autonomía configural, accedemos a la aventura de la visión delimitada por un marco, fundante de la representación y condición inevitable de la transcripción mediada fotográficamente.

El universo circundante de las luminiscencias y el de las figuras de luz aparece como un magma genérico del que pueden aislarse trozos.
Dibujar, a partir de aquí, utilizando como referente el universo luminiscente encuadrado, es el inicio de la representación natural, en la medida en que este dibujar fuerza a cierto ritual metódico comprobatorio que se concreta en específicas operaciones atencionales ordenadas.
Primero, mirar con los ojos casi cerrados hasta que los objetos desaparecen en una sombra indefinida recortada por las figuras de luz. Luego, consolidar esta mirada crepuscular que resbala por el medio aventurando vacíos, encontrando resquicios. Después, discretizar el conjunto enmarcando partes. Esta fase es un tanteo sólo consignable dibujando esbozos diversos con diferentes escalas (acercamientos análogos al empleo de un zoom) hasta que es posible usar el esbozo como pauta del mirar encuadrado.

Con la guía del esbozo que tantea el encuadre comienza el dibujar directo que inventa configuraciones asombradas que remiten a una porción del medio
Estos dibujos, desactivados por el borrar, adquieren la naturaleza extrañada de los dibujos informales, que siguen remitiendo al ámbito sentimental alcanzado por el grupo. Dibujos todavía sin bordes concisos, en los que la distribución de las figuras de luz en el gris indefinido inducen las conexiones empáticas de los dibujantes.
Los dibujos borrados son dibujos completos pero inacabados, que provocan la tensión genérica de sus posibles desarrollos. Aguantar estos estados configurales, controlando la ansiedad del acabado compulsivo, es entrar en la experimentación de la lentitud, que se acompaña de la anticipación de la actividad que conduciría a diversas concreciones finalizadoras. Aquí la presión imaginaria se hace patente como tensión ejecutoria.

*

Los ectoplasmas genéricos de esta actividad dan pie al juego de las proyecciones significadoras sobre el soporte dibujado.
Es la iniciación en la polisemia de los dibujos y la caracterización de las imágenes productivas arquitectónicas que son aquellas que reciben sin dificultad proyecciones con significación ambiental de situaciones en planta, en sección o en presencia.

*

A partir de aquí el juego visual consiste en ir abriendo los ojos. El juego ejecutorio nos llevará a transformar, por superposición, los ectaplasmas en representaciones.
Abrir los ojos es ir dejándose seducir por los bordes que delimitan las figuras de luz y, después, los objetos ubicados en el medio.
Es el momento de iniciar la experiencia de las convenciones estructuradoras de la representación compuestas por reglas relativas a ciertos modos de mirar y rituales de ejecución vinculados con esas reglas.

Las reglas por antonomasia un especial modo de mirar, modelizado ahora mecánicamente por la óptica de las cámaras fotográficas, las encontramos en el invento de la perspectiva visual del renacimiento.

El invento, circunscrito a la consignación (gráfica) de los bordes de los objetos que se pueden tocar (perspectiva relativa al tamaño al decir de Leonardo), consiste básicamente en la restricción de la mirada dinámica en una mirada fija, siempre horizontal (paralela al suelo) con un solo ojo y en una determinada dirección que se transcribe en el soporte del dibujo como si este fuera un vidrio plano colocado a la distancia que hace posible el encuadre calcando sobre él las líneas delimitadoras de los elementos arquitectónicos y los objetos encuadrados.

Esta forma de proceder, restringida al ámbito de la mirada clara, permite advertir que las líneas paralelas confluyen en puntos situados en la línea horizontal que determina la altura de los ojos en el plano en que se efectúa la consignación.

Con todo, lo más importante de este invento es la determinación de las reglas de ejecución cuando se dibuja en un soporte opaco, que se basan en la creación de un plano virtual transparente, perpendicular a la mirada, en el que se calca y geometriza la visión encuadrada, para luego consignarla en el soporte opaco mediante un giro y una homotecia proporcional. Las citadas reglas se refieren a la forma de medir en el aire los objetos duros encuadrados y sus relaciones recíprocas a los modos de fijar la homotecia proporcional y a la ordenación jerárquica de las operaciones de consignación gráfica, de comprobación visual y de convención, conducentes a resultados satisfactorios.

*

La confrontación con las reglas de la convencionalización representativa llevan a la aparición, en el dibujar, de la noción de argumento del dibujo. Por argumento se entiende el asunto o materia del que se trata en una obra... y el razonamiento que se emplea para probar o convencer a otro de lo que se afirma o niega. Por un lado, el argumento es la historia que se narra. Por otro, es la justificación retórica de su sentido o su valor. En el seno del lenguaje verbal, la argumentación es narración o razonamiento, pero en una obra gráfica el argumento, propiamente, es el asunto y modo ejecutorio que se desarrolla en ella, aunque también parece serlo la transcripción de la exterioridad que consigna.

Desde el punto de vista del ejecutor (del dibujante), el argumento de un dibujo que está siendo dibujado es el complejo configurativo que se utiliza, en cada estadio del dibujar, como elemento fijo sostenedor de lo hecho, que va a desencadenar las siguientes operaciones y a servir de criterio rectificador. Con esta definición operativo-comprobatoria habrá que admitir que, al dibujar, el argumento gráfico traslada y se transforma hasta que acaba reorganizado cuando se deja de dibujar.

*

En nuestro proceso de ir abriendo los ojos, el argumento toma cuerpo cuando las figuras de luz, consignadas gráficamente, ofrecen un vínculo patico suficientemente fuerte como para alcanzar el protagonismo del dibujo total (completo) en ejecución.

Con los ojos suficientemente cerrados, el argumento-figura de luz (ubicada en la totalidad del soporte) no pasa de ofrecerse como un accidente inesencial de un cosmos asombroso en ciernes. Pero a medida que los ojos se van abriendo, la figura argumental se impone como figura proporcional que gobierna la escena consignada, imponiendo su prioridad referencial al resto del ámbito encuadrado, entendido como geometría recogida en el plano virtual de la mirada convencionalizada, y proyectada, que luego va a estructurar el argumento y el contexto (la totalidad) del dibujo en ejecución.

7. La comunicación heurística. Arte de inventar. Busca de fuentes históricas. (08-11-01)

La enseñanza del dibujar y el proyectar arquitectura lleva a la elaboración de específicos modos verbales de comunicación con los alumnos en razón a la finalidad que se persigue en cada caso y a la naturaleza de los campos (cognitivos y de habituación) de los que se trata en el aprendizaje arquitectónico (el tema ha sido tratado en el trabajo, "acerca de algunas incongruencias en la enseñanza del dibujo y del proyecto arquitectónica" ed. EGA, 1998).

Con el tiempo los modos verbales se presentan como estructuras formales peculiares, muy distintas de las empleadas para describir situaciones de las usuales para razonar conceptualizar.

El lenguaje de la pedagogía del arte es un conjunto de modos argumentales "usados" para invitar a la acción, para animar a persistir en la acción, para reforzar lo que se está haciendo, para acotar lo que nocionalmente aparece en el hacer y para indicar paralelismos configurales y para provocar la elaboración de criterios reelaborativos a partir de las producciones resultantes.

Es un lenguaje que podríamos llamar heurístico en la medida que pretende la invención de formas configurativas y agudas en el establecimiento de los hábitos ejecutorios correlativos.

En un primer momento la tarea comunicativa consiste en mostrar el ámbito connotativo de los productos que se busca realizar y su naturaleza ar4tística, para lo cual se suele emplear un lenguaje descriptivo, óptimo para transmitir conceptualizaciones junto con informaciones y datos históricos, combinado con otro pasionalmente declarativo de los procedimientos ejecutorios y los demás sentimentales en los que los ejemplos elegidos puedan resonar con intensidad.
Este lenguaje sólo puede ser, aforístico, entrecortado, combinando indicaciones activas, precisas (imperativas comparativas) con declaraciones (poemáticas) metafóricas capaces de cubrir el total ámbito de la experiencia en ciernes.

En este momento el lenguaje es para doxá, contenedor de una futura nueva cotidianidad colectiva en el que ha de denominar la capacidad analógica de los "decires" referidos a los rituales y las posturas necesarias para actuar. Y suele ser para doxá compuesta de indicaciones prácticas y extremas poematizaciones, en medio de radicales intensificaciones prácticas y llamadas entitavas (ethicas).

La invitación a la acción siempre es una especie de reto, de provocación verbal, de promesa mágica, de incitación al deseo genérico de un intenso placer. De mostración de un vacío excitante delimitar, acompañado con las indicaciones negativas óptimas para reforzar el afirmamiento de la atención.

La invitación a la acción es la mostración de un camino. No de un método acabado (positivo) sino de una actitud operativa abierta, delimitada por la indicación de las vías muertas contrastadas en la experiencia del que estimula a la acción.

La más eficaz invitación a actuar se consigue con el ejemplo activo, con la mostración de comportamientos operativos, acompañados y envueltos por las declaraciones argumentales que incitan, refuerzan la atención, e iluminan metafóricamente los comportamientos que se exhiben.

Animar a persistir consiste en reforzar posturas, actitudes y procedimientos, con un particular lenguaje que ha de alcanzar al colectivo como forma de reconocimiento de la tarea general, redundando en los aspectos designados y metafóricos puestos en marcha en la incitación.

El refuerzo es la pieza básica de cualquier aprendizaje aunque, para que sea eficaz ha de remitir el juicio a los objetivos abiertos en la tarea vinculándolos con indicaciones de familiaridad del trabajo en curso con realizaciones externas incluidas en la cultura artística histórica de referencia, previamente señalada. Reforzar es reconocer y filiar, señalar analogías, presentar sorprendentes poetizaciones.
El apoyo a la persistencia es el ámbito en el que iniciar un hablar que describa operaciones y las llene de sentido procedimental y significativo invitando a una reflexión sobre el propio hacer en el interior de un ámbito poético expresable que recoja las proyecciones vitales en vías de cristalización imaginaria.
En la persistencia de la acción se hacen patentes los diferentes rituales prácticos (la mímesis) con una fuerza proporcional a la capacidad progresiva de designación de las operaciones. También así se hacen patentes las jerarquizaciones operativas y matizando la argumentalidad en la poiesis artística.

La provocación para la elaboración de criterios es más delicada y minuciosa ya que sólo se puede basar en la confianza personal en una cierta competencia para producir obras radicalmente dispares y en la determinación (provisional) de clasificar valorativamente ciertas obras de humano referencial ideológicamente activo en la institución y en el grupo.

La elaboración de criterios parte de la potencialidad realizadora alcanzada, se refuerza con la admiración y el rechazo a las obras de ciertos autores, pero sólo se acaba de estructurar cuando el ámbito referencial exterior de obras históricas ha sido conceptualizado con nociones teóricas e historiográficas precisas.

8. Las innovaciones en la enseñanza del dibujo.(Diciembre 2002)

Memoria

1.- Introducción

La presente memoria quiere recoger la historia de las innovaciones llevadas a cabo en la enseñanza del dibujar y del dibujo enfocados como lenguajes y técnicas de la "concepción" de la Arquitectura, en el primer curso de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid. Conviene puntualizar que esta enseñanza deriva del antiguo Dibujo Artístico y Arquitectónico, que siempre se ha complementado con las otras materias gráficas indispensables para la práctica proyectiva de la Arquitectura, impartidas desde el año 1985 en nuestro Departamento, a saber, la Geometría Descriptiva, el Dibujo Técnico, el Dibujo Asistido por Ordenador y el Dibujo Avanzado.

Es por tanto la historia de las transformaciones en una materia, hoy troncal, ubicada entre otras, tan importantes o más que ella, que se ocupa específicamente de introducir a los alumnos en la esfera del arte gráfico, como modalidad práctica que debe de facilitar comprender la cultura icónica, al tiempo que habilita para alcanzar imágenes concisas (artísticas y arquitectónicas) procesando sensaciones e impulsos que al principio son confusos o contradictorios e imprecisos.

Las innovaciones que se recogen en esta memoria, además, son colectivas, ya que son el fruto de la inquietud y el trabajo de un equipo de profesores coordinado, desde el año 1974, por el catedrático Francisco Javier Seguí de la Riva.

En particular, las innovaciones que se presentan a esta convocatoria se refieren a la materia troncal denominada Dibujo, Análisis e Ideación 1, que se imparte en el primer cuatrimestre del Plan 96 de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Los profesores involucrados en su enseñanza son: Javier Seguí de la Riva (Coordinador, C.U.), Margarita de Luxán García de Diego (C.U.), Pilar Chías Navarro (P.T.U.), Pedro Burgaleta Mezo (P.T.U.), Isidro de Villota Rocha (P.T.U.), María Jesús Muñoz Pardo (P.T.U.), Ricardo Alonso del Valle (P.T.U.), Agustín de Celis Gutiérrez (P.T.U.), Juan José Barroso Ladrón de Guevara (P.T.U.), Adolfo Morán Ortega (P.T.U.), Atxu Aman Alcocer (P.A.), José Horcajada Álvarez (P.A.), Antonio Verd Herrero (P.A.), Rita Iranzo Fernández (P.A.), José Ignacio González Pérez (P.A.), Juan José Torrenova Echevarría (P.A.), Santiago Martínez Sáenz (P.A.), Antonio Martínez Aguado (P.A.), Javier Raposo Grau (P.A.), Aurora Galán Hergueta (P.A.), Irene Marcos Puerta (P.A.), Fernando Lancho Alvarado (P.A.), Manuel Berlanga Varela (P.A.), Marta Maíz Apellaniz (P.A.), José Antonio de la Vega (P.A.), Enrique Herrada Romero (P.A.), Enrique Hermoso Lera (P.A.), Pilar Noguerol del Río (P:A.). Javier Gómez Pioz (P.A.) y José Luis Esteban Penelas.

A esta lista de profesores habría que añadir otro conjunto que ha colaborado en la enseñanza en años anteriores, sin cuya participación es difícil explicar la evolución proseguida. Ellos también son parte del cuadro.

2.- El método educativo adoptado y las innovaciones establecidas en relación a los métodos tradicionales.

En el año 1974, la asignatura se llamaba Análisis de Formas Arquitectónicas. Era una materia preparatoria y selectiva que consistía en el dibujo de representación de modelos de escayola (estatuas y elementos arquitectónicos), a lo largo de un curso que era como un examen continuo, frente a unos profesores que sólo proponían ejercicios y, después, criticaban la corrección de las producciones de los alumnos.
Entonces, nadie sabía muy bien porqué era importante esta habilidad, aunque nadie la cuestionara y ningún profesor tenía ningún sistema de enseñanza homologable. De hecho, los alumnos aprendían a dibujar en academias y su trabajo en la Escuela era una pura exhibición de las destrezas adquiridas fuera.

*

La primera innovación consistió en descomponer el aprendizaje general en modalidades (Expresión, Representación de objetos y espacios, Representación de entes que se mueven e Interpretación), teorizar acerca de los procesos prácticos (métodos) de ejecución en cada modalidad y dar contenido simbólico y conceptual (analítico) a las producciones de cada modalidad. Esto permitió que en la Escuela se empezará a enseñar a dibujar y que se iniciara la fundamentación arquitectónica de las modalidades gráficas. El trabajo de esta época se plasmó en múltiples monografías y culminó con una invitación de la Escuela de Delft el año 1984 para mostrar en Holanda las producciones de nuestra Escuela y explicar, en una serie de conferencias, los fundamentos teóricos de nuestras enseñanzas (El acontecimiento quedó recogido en una publicación titulada "Tekenen van architektuur", editada en holandés y en inglés por la Universidad de Delft).

En el año 1976, fuimos requeridos por el ICE de nuestra Universidad para preparar un curso de Creatividad en Arquitectura e Ingeniería, del que se impartió un primer cursillo preparatorio. Por esta época se había logrado vincular nuestra pedagogía con los métodos al uso de diseño creativo (Creatica) que proliferaban en la cultura anglosajona.

*

La segunda innovación se produjo a partir del año 1976, en el que se dividió la materia en dos cursos sucesivos, reservando la docencia del segundo año para la enseñanza del dibujo específico arquitectónico, como medio de comprensión y concepción proyectiva de la arquitectura. Los frutos de esta innovación quedaron recogidos en una publicación titulada "Comprendiendo Toledo" editada por el C.O.A.M. y la Junta de Comunidades de Castilla La Mancha

(1983), que servía de catálogo de una enorme exposición de los trabajos de los alumnos, instalada simultáneamente en varios locales toledanos.

La monografía del año 1982 acerca de la Interpretación y el Análisis Gráfico de la Forma Arquitectónica, tal como se practicaba en nuestras aulas, fue difundida y adoptada por las otras Escuelas de Arquitectura y dio pie a sucesivas invitaciones a conferencias y cursos de doctorado, incluso en las Escuelas de Bellas Artes de Madrid y de Tenerife.

*

La tercera innovación tuvo lugar el año 1984. En esta ocasión se acometió, en el segundo año del curriculum académico, la enseñanza directa del proyectar dibujado de la arquitectura. Los métodos pedagógicos empleados y la categorización teórica paralela a esta enseñanza fueron recogidos en un escrito titulado. "Consideraciones teóricas concernientes al proyectar arquitectura y a su enseñanza básica". Este trabajo fue presentado en varios foros internacionales (Roma Turin) y obtuvo el 2º premio del Concurso de Escritos sobre la Educación Arquitectónica convocado por la A.E.E.A. (Asociación Europea de Escuelas de Arquitectura), el curso 1990-1991.

En el año 1986, con ocasión del 1er Congreso de Expresión Gráfica Arquitectónica (Sevilla), se definieron los contenidos y temática de investigación del Área, recién constituida por la L.R.U. (1983), de Expresión Gráfica Arquitectónica, genérica en todas las Escuelas del Estado. Los profesores de las asignaturas de Análisis de Formas Arquitectónicas I y II, de Madrid, aportaron a esta reunión constituyente diez ponencias, cuyas propuestas fueron recogidas en las conclusiones definidoras del Área de conocimiento en formación.

Entre el año 1986 y el 1996, fecha de puesta en marcha del nuevo plan de estudios, muchos de los profesores que concurren a esta convocatoria, participaron en los sucesivos Congresos Internacionales del Area con una extensa colección de ponencias. Además se impartieron diversos cursos de Doctorado, en Madrid y en Latinoamérica, y se promovieron trabajos conjuntos con diversas entidades. Las aportaciones más destacadas de este período son: el libro "La interpretación de la obra de arte" de J. Seguí, P. Burgaleta y J.Planell (publicado por la Editorial Complutense en 1996); las monografías: "La Cultura del Proyecto arquitectónico" de J. Seguí (editado por el Departamento de Ideación Gráfica Arquitectónica de la E.T.S.A.M., en 1996) y "La Ciudad radicalizada" de J. Seguí, (editado por el Departamento de Ideación Gráfica Arquitectónica de la E.T.S.A.M. en 1994), y las publicaciones tituladas, "La Poética de la Ciudad. Visiones sobre Cáceres" (C.O.A.Extremadura, 1996), "La Poética de la Ciudad. La Imagen de la Alambra" (Editorial Universitaria, 1998) y "La Poética de la Ciudad. Evora" (Ed. Cámara Municipal de Evora, 2000), que recogen trabajos y escritos coordinados por Pedro Burgaleta.

*

La última innovación se produce en consecuencia al necesario reajuste de los contenidos de todas las materias del Departamento, en razón a la elaboración del nuevo Plan de Estudios, aprobado el año 1996.
El plan nuevo reducía la docencia lectiva de las materias originarias a la mitad, obligaba a una distribución docente cuatrimestral y, además, llevaba la enseñanza del proyecto al primer curso, en paralelo al aprendizaje del dibujo. El acomodo a la nueva situación no fue fácil hasta que, en 1998, se encontró un procedimiento docente que parece resolver las dificultades encontradas. Esta es la innovación que se presenta a esta convocatoria, recogida en el documento titulado "Dibujar, Proyectar-Planteamiento y referencias pedagógicas para las materias DAI, 1y DAI 2, Dibujo del Natural y Dibujo Avanzado e Interpretación (ed. Instituto Juan de Herrera, 2000), que ha sido difundida entre los otros Departamentos del Area en el XI Congreso EGA (La Coruña, abril de 2002).

3.- El método educativo adoptado y las innovaciones establecidas con relación a los métodos tradicionales.

El método que se ha puesto en marcha parte de las siguientes observaciones:

1. No hay tiempo para un aprendizaje "académico" de la representación natural y arquitectónica. Por ello no son válidos los procedimientos tradicionales.
2. La representación se confía a la Geometría Descriptiva y al manejo de la fotografía.
3. El énfasis de la docencia sólo puede ponerse en los modos de hacer, en los hábitos que el alumno fundamenta haciendo ejercicios radicales.
4. El dibujo se orienta, desde el comienzo, a la experiencia de la arquitectura como envolvente de la actividad humana.
5. El dibujo de concepción, básico en el proyectar, es el complemento del dibujo codificado de presentación de los proyectos. Este dibujo se alcanza con la experimentación espontánea y libre del dibujar, guiado por situaciones significadas colectivamente.
6. Además, el dibujo como lenguaje artístico, "hace que el estudiante adquiera más sensibilidad, de cara al mundo y dentro de sí mismo, de la que nunca conseguiría mediante el mero esfuerzo intelectual" (Rice, Ideario del Black Montain College, 1935).

El método propiamente dicho consiste en una organización docente y en una temática ejercitativa.
La organización docente se basa en:

1) Trabajo en grupos.
El trabajo en grupos persigue la puesta en común comunicativa lingüística de los alumnos, que debe de facilitar la atención a las operaciones gráficas y la toma de postura crítica frente al aprendizaje.
El trabajo en grupos se fomenta sin prescindir del trabajo personalizado.

2) Refuerzos
La dinámica docente debe de ir acompañada de la apreciación inmediata por parte de los profesores de las tareas desarrolladas y los aciertos (parciales o totales) de los alumnos.

3) Ejemplos
El aprendizaje de destrezas se funda, en parte, en la observación del trabajo desarrollado por personas diestras, por lo que es recomendable programar intervenciones abiertas de profesionales.

4) Relaciones entre el dibujo de concepción y la plástica.
Aunque la atención pedagógica básica se enraíce en el discurso proyectivo arquitectónico, parece esencial que la producción (los ejercicios gráficos) se vinculen al campo de la plástica, que es el ámbito donde se pueden abrir los significados de las configuraciones gráficas.

La temática ejercitativa se basa en la siguiente caracterización.
Hemos denominado "bloques pedagógicos básicos" a una serie de ámbitos experienciales por los que deben de transitar los alumnos para alcanzar los objetivos formativos deseados. Y se obtienen sin más que considerar los ámbitos ejercitativos aislados empíricamente en bloques asociados con las referencias teóricas elaboradas.

1) El dibujar genérico
Las lecciones básicas del dibujar. El gozo de dibujar. La poética del dibujar.
Ejercicios posibles.
-El dibujar genérico. Moverse, corregir
-El dibujar asombroso. Dibujo sin luz
-Los juegos de luces-sombras.
-La fotografía como dibujo instantáneo
-Aproximación a la representación
-Encuadres, puntos de vista.

2) El espacio envolvente. La consignación del espacio construido
Ejercicios posibles.
-Levantar plantas y secciones de un espacio determinado a partir de medidas corporales y artificios básicos genéricos.
-El cuerpo humano como patrón de medidas estáticas y dinámicas. Procedimientos geométricos.
-Configurar el aspecto de un ámbito envolvente a partir de fotografías y dibujos.
-Modelos plásticos de un ámbito, componentes geométricos.

3) El espacio en uso
El tratamiento del espacio arquitectónico como amplitud en la que albergan movimientos y reposos.

a) El movimiento. La planta
Ejercicios posibles
-Análisis gráficos y propuestas gráficas para realizar ciertas acciones en un espacio a determinar en planta (vinculaciones plásticas).
-Análisis gráficos y propuestas de iluminación y envolturas para ciertas acciones determinadas en planta (vinculaciones plásticas).

b) La quietud. El espacio interior. La sección
Ejercicios posibles.
-Exploración abstracta del espacio interior (vinculaciones plásticas)
-Exploración fotográfica del espacio interior
-Espacio interior para una actividad determinada

4) El lugar. La presencia de la arquitectura en el paisaje
Ejercicios posibles.
-Representar el entorno buscando su carácter (vinculaciones plásticas)
-Tantear y proponer presencias que acompañen o se contrapongan con el entorno de referencia (vinculaciones plásticas)

5) Introducción al proyectar
El dibujar que recoge significados arquitectónicos. El proyectar como juego de tanteos de situaciones dinámicas y estáticas construibles.

Ejercicios posibles
-Escenografía para una obra de teatro
-Transformación del espacio envolvente para algún uso específico bien conocido
-Estudio de accesos y acondicionamientos del espacio envolvente de referencias.

Dentro de esta innovación general, el gran logro pedagógico se refiere a la docencia matizada de la asignatura de Dibujo Análisis e Ideación 1, que cubre los 3 primeros bloques pedagógicos.
Dibujo Análisis e Ideación 2 se imparte retomando el bloque pedagógico 3 y desarrollando los bloques 4 y 5.

El hallazgo ha consistido en la eficiencia que se alcanza, como destreza y modo de entendimiento de la arquitectura como envolvente de la vida, con la ejercitación del dibujo asombrado. Dibujo de las sombras y dibujo de las figuras de luz. Esta práctica se complementa con la introducción al arte fotográfico.

Se comienza dibujando a oscuras, en la penumbra, frente a modelos de objetos dispuestos en el aula. Así aparecen nebulosas con destellos o reflejos. Poco a poco se aprende a acariciar el papel y a encontrar la emoción que convoca la ubicación de la luz en el soporte. Luego se encienden algunos focos que provocan tenues contrastes. Se aprende entonces a mirar con los ojos entornados, sin detalles, hasta distribuir los contrastes en el papel. Esta operación de encuadre se acompaña con búsquedas de composiciones con cámaras de fotos analógicas y digitales.
Después, con más focos encendidos, se aprende a precisar proporcionalmente las figuras de la luz. A partir de esta experiencia, se visitan interiores de edificios al atardecer y se dibujan las impresiones recibidas.

El dibujar frente a la realidad exterior se continúa con más focos y abriendo los ojos poco a poco, hasta que aparecen los objetos con sus sombras, correctamente proporcionados. Al tiempo, se explora la arquitectura, levantando plantas y secciones y realizando maquetas. En las plantas se dibujan los movimientos. En las secciones se dibujan las atmósferas luminosas. Las maquetas, iluminadas, se fotografían desde el interior. Se enfatiza así la arquitectura como interioridad iluminada, como interioridad que modula los movimientos y las sensaciones. En Geometría están aprendiendo a representar objetos arquitectónicos purificados, transparentes y vistos desde el exterior.

- Centro, curso y asignaturas en las que se ha aplicado.

Estamos en la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de la Universidad Politécnica de Madrid. En el primer cuatrimestre del primer curso. En la asignatura denominada Dibujo, Análisis e Ideación 1.

Año académico en que se inició la aplicación del método y número de alumnos con los que se ha experimentado.

El procedimiento que se describe comenzó el curso 98/99, y se empezó aplicando las innovaciones en tres grupos de alumnos (280 alumnos). Luego, se fue extendiendo entre los demás grupos. Desde el curso 2001/2002 se está desarrollando en todos los grupos (7 grupos de 65 alumnos). Hasta hoy el número de alumnos que han experimentado este aprendizaje es de 1.150. La media de aprobados en estos grupos ha sido del 80%.

- Documentación de verificación de los resultados y opiniones diversas al respecto.

Los documentos y apéndices que se adjuntan son:
Instancia de admisión
Presentación de la candidatura por el Director de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid.
Esta Memoria
Curriculum Vitae del coordinador
Listado de artículos, comunicaciones y ponencias de los miembros del equipo

Cartas de enjuiciamiento de esta pedagogía de los departamentos de Expresión Gráfica Arquitectónica de las escuelas de Sevilla, Valencia, La Coruña, Barcelona, Valladolid, Las Palmas, Granada, Pamplona y Alcalá de Henares.
Resultados de la encuesta de Evaluación académica 2001/2002.
Análisis realizado por Jaime Cervera
Recopilación de fondos documentales de Análisis de Formas hasta 1996.
Trabajo realizado por Javier Raposo y Carmen Patricio.
Este documento da idea de las innovaciones históricas entre 1974 y 1996.

9. El Chicle y la memoria.

Suele resultar escandaloso en nuestros ámbitos docentes universitarios (arquitectónicos, claro) primar la acción sobre el pensamiento, como si esta osadía viniera a proclamar que no tiene sentido la reflexión.

Indicar, con Goethe, que en principio fue la acción o, con Nietzsche, que primero es escribir y luego filosofar, o, con Bachelar, que primero es llenar la página para después poder pensar y, con Foucault, que primero es hablar y luego pensar o, con H. Arendt, que cuando se hace no se piensa y cuando se piensa no se hace, suele provocar un inmediato rechazo, acompañado por diversas apologías de las virtudes de los actos gobernados, acompañados y sometidos, por el pensamiento.

Incluso, si se pondera la intensidad de estas radicalizaciones, aclarando que quieren señalar que, al margen de la relación (cíclica o simultánea) de la acción y el pensamiento, es la acción la que es capaz de arrastrar imprevistas arbitrariedades con fuerza para conmocionar los productos y las reflexiones habituales, la reacción suele ser de cautela, de recelo, como si con esta puntualización se pretendiera conducir a una visión mistificada que despreciara el trabajo honesto para primar la búsqueda de novedad a ultranza.

*

En el periódico que reparten gratis en el metro de Santiago, aquel día había un titular sorprendente que decía: mascar chicle estimula la memoria. Me pareció increíble y pensé en leerlo en clase. Cuando llegué al aula se me olvidó el titular (no masco chicle) pero recordé con claridad que llevo años defendiendo que el entendimiento de la acción y la comunicación social humanas son los referentes culturales indispensables para poder reflexionar acerca del dibujo y el dibujar, de la arquitectura y del proyectar arquitectura y del aprendizaje del oficio de arquitecto.
Quizá todo lo que he leído y cavilado, en paralelo a la práctica profesional (como dibujante y arquitecto), ha girado siempre sobre estos temas básicos.

*

La noción de acción es central en casi todas las corrientes filosóficas contemporáneas, aunque siempre aparezca remitida a las precisiones aristotélicas. Para Aristóteles, la acción es una categoría (expresión sin enlace, un tipo de enunciado) inversa a la pasión. Distingue entre actividad (praxis) y producción (poiesis). La acción es el proceso y también el resultado de actuar (intervenir, causar), en consecuencia a una elección. La ética y la política, en cuanto ciencias prácticas (a diferencia de las ciencias teóricas), se ocupan de las acciones.

En la filosofía medieval la acción señala el origen del movimiento. Para la filosofía moderna algo es real, sólo en la medida en que ejerce alguna acción. En el idealismo alemán, la acción es un principio del alma faústica.
Desde la época moderna se ha abierto paso la tendencia a considerar la acción como una dimensión fundamental, quizás la más importante de la vida humana, especialmente en el aspecto de la producción de bienes y la transformación del mundo, tanto físico como social. Hasta el punto que las llamadas filosofías de la acción (pragmatismo, existencialismo, marxismo y filosofía analítica de segunda fase) pueden considerarse corrientes basadas en su primado.

Para el pragmatismo (Pierce, James, Dewey, Mead.....) el ser humano es un "agente" que actúa en el mundo y entre sus semejantes. Es un artífice. Para esta línea de reflexión, el pensamiento también es acción, en la medida en que consiste en un constante tanteo a partir de la experiencia.

Para la filosofía existencial, la propia existencia consiste en estar en el mundo el hombre como actuante. Acentuando que, el hacer del actuante (agente), no es hacer cualquier cosa, sino hacerse a sí mismo. Si hacer es hacerse a sí mismo, el propio ser del hombre es su actuar.
Sartre vincula la acción con el proyecto. Indica que actuar es modificar la figura del mundo, en relación a unos fines y con ayuda de ciertos medios. Entiende que la acción es, ante todo, intencional, por lo que hay que reconocer en ella un desideratum y, en consecuencia, una negatividad. En la realidad humana, ser se reduce a hacer. Esto significa que la determinación para hacer es ya una acción.

El marxismo habla de praxis y entiende al hombre como ser activo (y social), y a la filosofía como un sistema de normas para actuar transformando el mundo.

La última filosofía analítica ha tratado el tema de la acción de múltiples maneras; como lógica de la acción, como sistema relacionado con el lenguaje corriente, como análisis de la noción de agente frente a la noción de causa, etc.

*

Muchos sociólogos y psicólogos se han ocupado de la acción interindividual y de la acción social (Talcott Parsons) y han puesto de relieve la importancia de las normas y los factores institucionales en la acción humana.
Las llamadas ciencias cognitivas aparecen de la mano de las ciencias sociales y de las filosofías contemporáneas y se ocupan de la acción significativa y comunicativa cultural, englobando los tradicionales estudios dedicados a la percepción, la memoria, el habla, la producción y el pensamiento humanos, situándolos en el seno de las sociedades. En los años 50/60, estas ciencias tuvieron por modelo la computación, aunque después se dejaron penetrar por la antropología, la lingüística, la teoría literaria, la psicología y las visiones filosóficas que priman la acción humana.

El fundamento de estos estudios se centra en considerar a la cultura como matriz formativa de la personalidad, en la que cobran sentido las acciones humanas en paralelo a los relatos que las describen y explican con intenciones integradoras. Para la psicología cultural, decir y hacer constituyen una unidad funcional inseparable. Esta psicología no se ocupa de la conducta, sino de la acción articulada en el marco social.
Desde esta posición, las causas de la acción se entienden situadas en la cultura y en la búsqueda de significados. La realidad se explica como el resultado de complejos procesos de construcción y negociación interactiva entre los agentes.

El hombre actúa entre otros hombres, en el seno de culturas. Y actúa para captar la atención, integrarse y recibir reconocimiento de los demás. En esta dinámica, es la cultura la que moldea la vida y la mente humanas, la que confiere significado a la acción y a los sistemas intencionales subyacentes, mediante patrones simbólicos contenidos en el lenguaje, el discurso, las formas de explicación lógica y narrativa y las pautas de la vida en común (cotidiana).
La interacción y la construcción de significados son el resultado de los procesos interpretativos que los actuantes sociales comparten como sistemas que dan sentido al hacer y al decir.
La interpretación, además de norma comunicativa, es el método de trabajo de las ciencias cognitivas (de todas las ciencias humanas, según Dilthey).

La idea central de estos enfoques es que, tanto la acción (forma primaria de actividad), como su sentido, se organizan en experiencia con el inevitable concurso de la narración.
Sin narraciones normadas, la propia acción, libre o pautada, no alcanzaría nunca el umbral de la experiencia. Ni sería posible explicar la diferenciación entre el "interior" y el "mundo externo". Ni se entendería la experiencia del yo (de los yoes), ni sería posible acercarse al fenómeno de la percepción detallada (analítica), ni a la memoria.
La idea de que se ve con palabras (con relatos) es central para acercarse a la noción de representación.

Ricoeur indica que la narración es tradición, algo que está ahí ya (en la cultura) cuando los humanos aparecen en la sociedad. La disposición narrativa es la "mimesis". En Aristóteles la mimesis consiste en captar la vida en acción, elaborando y modificando lo que sucede. Hay autores que entienden la mimesis como pautas organizadas de acción productiva (poiesis), que es lo mismo que decir, como pautas sociales para incorporar la acción en la narración.

Las formas de vida a las que corresponden los discursos narrativos son nuestra condición histórica.
Pierce llamó interpretante a un esquema simbólico que media entre la narración y el mundo.

La narración, en el seno de la cultura, pone a disposición marcos de esquematización y formas de regulación afectiva.
Los marcos son la base para construir el mundo.
Lo que no se estructura en forma narrativa se pierde en la memoria indefinida (Bartlett).

Toda narración es retórica, una reconstrucción intencionada (reinventada) de lo que narra. Pero, en la medida en que los relatos son usos del lenguaje, que definen pero no colman la experiencia, moldean la afectividad, provocan nuevos actos, directos y narrativos, y se abren a nuevas significaciones.

A actuar, como a narrar, se aprende usando el cuerpo y el relato con intenciones. Al principio, imprecisas (prelingüísticas). Según Austin (Actos de habla) la acción y la narración siempre encarnan intenciones de modificación, de petición, de promesa, de advertencia o de ritualización. Y, siempre, los acontecimientos están enmarcados en estructuras mayores (contextos), ya sean esquemas de memorización, de apreciación, de planificación o de demarcación. Estas estructuras son el contexto que hace posible la interpretación, que consiste en asignar deseos y creencias a la identificación de esos marcos (Chandler).

Dunn indica que la comprensión social comienza siempre con una praxis en un contexto, en el que el sujeto (el niño en su desarrollo) es el protagonista (como agente, como víctima o como cómplice). Luego el agente (el niño), además de actuar, debe de tantear contar la historia adecuada a su acción. La justificación consiste en contar una historia con matices atenuantes. El niño aprende a participar en su cultura en la medida en que sostiene, conforma o justifica lo que hace. Sin esta práctica no habría aprendizaje. En este proceso, se constituye el Yo como referente de la narración: los yoes, en función de las distintas narraciones y las distintas circunstancias o situaciones sociales.

*

En el marco de las ciencias congnitivas, la acción humana se enuncia como actividad guiada por intenciones, entendiendo que hay intención cuando un sujeto procede insistentemente para alcanzar un estado final anticipado, eligiendo medios, tanteando planes, corrigiendo los medios y los planes y, en algún momento, dando por terminada la actividad una vez que alcanza un estado final satisfactorio en comparación con el que inició el proceso.

Los modelos de acción que se utilizan son variados, con diversas matizaciones (formatos), pero todos se ajustan a la ejecución de un ciclo con los siguientes momentos (situaciones): Desencadenante, meta, opción de medios, opción de planes de actuación, prueba de dirección, corrección, revisión, persistencia, prueba de logro, y finalización.
Los modelos de acción son cíclicos, retroactivos (de aproximaciones sucesivas), aunque, en algunos casos, se desarrollen parcialmente de forma lineal.

En general se distingue entre acciones inconscientes (inenarrables) y otras que pueden comunicarse mediante narraciones. Y entre acciones causadas (forzadas) por los acontecimientos y acciones libremente acometidas (intencionadas) (Bruner) y, también, entre acciones adaptativas (de aprendizaje) y transformadoras (modificadoras). Y

entre acciones compulsivas (obligadas por las circunstancias, causadas) y acciones desencadenadas por el entusiasmo (Maslow).

*

La noción de proyecto está enteramente relacionada con la de acción intencional, ya que designa la previsión de toda anticipación (el proyecto es el modo de anticipar cómo cambiar el mundo). En este sentido, el proyectar es la persistencia de la intención presente en todas las fases distinguibles de la acción intencionada (dirigida a una meta de cambio).

Luego, dentro de las acciones proyectivas (intencionadas), cabe distinguir entre las que quieren resolver problemas (adaptativos o de ajuste) y las que buscan proponer problemas (o generar realidad) (artísticas).
Dibujar y proyectar arquitectura, como pintar o escribir... son acciones de las que buscan indicar problemas. El oficio de arquitecto consiste en tener establecidas rutinas activas (hábitos) de resolución de problemas, abiertas a la posibilidad de combinarlas con acciones artísticas.

Según Bruner, si las acciones intencionadas (muchas veces parcialmente inconscientes), se acompañan de narraciones comunicativas, amplían su dimensión ética (responsabilidad) y el ámbito de conrrecciones (ciclos y matizaciones) a que puede recurrir el actor.

Sartre indicaba que, de las intenciones de la acción (su proyectividad), había que distinguir entre deseos (positividad) y restricciones (negatividad), ya que toda intención es una elección elusiva. Pues bien, las acciones artísticas (creativas) se suelen distinguir por estar más orientadas a evitar activamente rutinas o resultados conocidos (negatividad), que a alcanzar metas concretadas de antemano.
En estas acciones se sabe que se quiere lograr algo con ciertas características abiertas (a veces imprecisas en algunos aspectos) pero, sobre todo, se sabe con certeza lo que no se quiere hacer (lo que no tiene que aparecer en el resultado).

H. Arendt distingue entre trabajo, labor y acción para señalar haceres dispares, vinculados cada uno a la producción, a la supervivencia y a la libertad personal. Y matiza que, cuando se hace (lo que se haga), el propio hacer bloquea, en parte o del todo, el pensar, que recupera su función cuando el hacer ha cesado. También señala, en el sentido de las ciencias cognitivas, que las acciones realizadas tienen que ser narradas para que el sujeto se sienta agente de lo hecho y participante en los círculos sociales a que pertenezca, ya que la narración asigna responsabilidad, justifica el logro, y compromete nuevos actos.

*

Los "creadores" (artistas y científicos) saben bien que, entre lo que se pretende, sobre todo cuando se actúa con presupuestos evitativos, y lo que se logra, siempre hay un "gap", un lapso de desajuste, como lo hay entre lo hecho y lo narrado, entre lo que se quiere decir y lo que se dice. También se conoce bien que en la acción artística hay una enorme incidencia de lo arbitrario, de lo imprevisto, que toma cuerpo inopinado en la propia acción poietica (Valery) y que acaba caracterizando los actos como aconteceres autónomos frente al pensar.
En el hacer artístico (creativo) nadie pone en duda esta peculiaridad y todos señalan que lo singular de estas cadenas activas está en distinguir, después de hacer, los elementos sorpresivos que acaban constituyendo (fundando) la estructura y los criterios de los resultados aceptables.

*

La interpretación es, para las ciencias cognitivas, una forma social (narrativa) de dar sentido a las producciones (actos y narraciones) de los demás. La interpretación se basa en la identificación del interpretante con el agente y con su obra, buscando un sentido axiológico en esa identificación. Heidegger dice que interpretar es explicar la comprensión que se tiene de una obra y/o de un agente. Pero aquí, como en todo el actuar humano, cabe decir que la comprensión cabal no se acaba de producir si no es tanteando explicaciones. Es decir, que es la intención de explicación y su formulación la que produce la comprensión, y no al revés. Aunque para explicar algo, hay que estar familiarizado con su naturaleza, poseer cierta comprensión previa.

*

Con estos principios (convicciones), es fácil enfocar el dibujar como una acción corporal que produce huellas a partir de movimientos, tanteando configuraciones que buscan convenciones visuales representativas (figuraciones explicables con palabras), experiencias de envolvimiento, y sorpresas conmovedoras. La dimensión cultural del dibujo y la pintura está íntimamente vinculada a la narración coherente de los acontecimientos configurados que, junto con las características de la distribución en el marco de los trazos empleados (también narrados), son los rasgos que enmarcan las diferencias históricas como logros artísticos socialmente significativos (Danto). La acción de dibujar deviene en hábito activo, con características miméticas que fundan los procedimientos históricos de esta poiesis. Los desencadenantes varían también con las épocas, destacando la naturaleza negativa de los mismos en la contemporaneidad (como señala p.ej. D. Asthon).

*

El proyectar arquitectura puede verse como una actividad compleja de anticipación de las características técnico-simbólico-constructivas de edificios destinados al albergue de las diversas actividades humanas.

La complejidad del proyectar arquitectura se concreta en la descomposición atencional de los ciclos tentativos por los que hay que pasar para lograr configuraciones (modelos), que deben de considerar situaciones técnicas (resolución de problemas), conjeturas sociales (posiciones morales), e intenciones artísticas.

Una complicación añadida a esta actividad (oficio cuando se hace habitual) es el uso de lenguajes mediadores, específicamente significados (dibujo, modelos, simulación) para tantear soluciones (parciales y totales), para ajustar con criterio las configuraciones definitivas, y para presentar retóricamente las propuestas, siempre acompañadas de narraciones descriptivas y justificativas.

El proyectar arquitectura, como proceder configurador, va variando con la experiencia del agente, hasta asentarse como hábito operativo (como oficio).
Los desencadenantes del proyectar son, en parte positivos (el programa, ciertas formas previas), en parte contextuales (la localización, el clima, la industria) y, en parte, simbólicos (selectivos-negativos). El buen oficio se asienta en la ponderación de los ciclos activos, mediados gráficamente, orientados a jerarquizar y maximizar los diversos y heterogéneos objetivos.

*

Dentro de la actividad proyectiva arquitectónica hay un componente estructurador y conformador especial. La Geometría. Que es la principal mediación para cualquier producto extenso, dada su condición de "logos" figural por antonomasia. Conviene recordar que, en la arquitectura, el proyecto es la idea, el referente, que luego hay que reproducir (representar) constructivamente, a partir de las características figurativas y métricas (geométricas) determinadas en el proyecto. Si en el dibujo, la geometría se entiende como esqueleto (estructura) virtual (o explícita) de la disposición de los trazos y las manchas en el cuadro (soporte) en relación a sus peculiaridades como forma descomponible (composición), en arquitectura la geometría es un componente explícito que coincide con su naturaleza estrictamente "configurativa" dimensional y formal.

*

La enseñanza del dibujar y el proyectar arquitectura se basa en la estimulación activa de los estudiantes hasta que logran los hábitos procesativos necesarios para desencadenar, en autonomía, acciones configuradoras pertinentes al oficio de arquitecto. Si somos consecuentes con las ciencias cognitivas, habremos de decir que una parte sustancial del aprendizaje del oficio de arquitecto se centra en la verbalización, en paralelo, y/o con posterioridad, a las acciones que se acometen en las operaciones, los procesos, los medios y los criterios empleados. Narrar las operaciones y los procesos es el único camino para tomar conciencia de los actos complejos, y la vía para abrirse a la búsqueda de nuevos medios y criterios.

10. La genealogía de las obras (24-09-02)

La experiencia pristina es el hacer.
Hacer, agitarse, decir. Gritar, moverse, hacer gestos, emitir palabras. Y el hacer se enfrenta al pensamiento porque el hacer lo desborda, lo sobrepasa lo arrincona.

Primero hacer, luego pensar...
Primero decir, luego reflexionar...
Haciendo, diciendo, se aprende a mirar y a sentir (que es articular emociones).
Hasta que se alcanza el mundo en el que las obras dejan oler sus aromas musicales.
Cuando la obra envuelve y el artista se ahoga.

De ahí surge la geografía del arte. Geografía de situaciones, símbolos y metáforas.
El caminar es la seña del proceder.

El atardecer y la tiniebla el lugar del acomodo, la experiencia de la desaparición.

Y, por fin, la noche, el vaciado, la soledad, la muerte. Y en la noche el desgarro, el abandono, la ceguera. Y en el abandono, el asomo de la luz.

Con la luz, aparecen sus figuras transfiguradas. En este desvelamiento hasta el mirar es distinto.
Luego aparecen los perfiles, ya se puede abrir los ojos.
El mundo es otro mundo y la mirada es una nueva mirada, preñada de los vacíos de las palabras. Con los ojos a medio abrir, bajo los destellos del olvido, espera la arquitectura a quien quiera descansar en sus resonancias.

11. Clasificaciones del dibujar y de los dibujos (30-09-02)

J. Seguí de la Riva
Colaboradores:
Carmen Patricio Jiménez
Javier Raposo Grau
J.J. Torrenova Echevarría

Clasificar viene a ser diferenciar, agrupar series o cosas según propiedades diferenciales. Las clasificaciones eficientes se producen en ámbitos de significación en los que las diferenciaciones agotan la totalidad de los objetos a clasificar. Los ámbitos de significación son planos categoriales, mejor o peor definidos, desde los cuales los objetos son entendidos como portadores de características denotativas con sentido que son las que permiten diferenciarlos.

Los objetos artísticos son entidades complejas, que resuenan en diversos planos de significación, tantos como teorizaciones puedan elaborarse acerca de ellos. Además ocurre que las teorizaciones del arte y de sus obras suelen ser elaboraciones débiles, que no permiten agotar su naturaleza sino es destacando algunos de sus aspectos que resultan preponderantes sobre los demás. Esto hace que cualquier clasificación que se utilice sea relativa, parcial, poco evidente, salvo para ciertos modos y producciones radicales dentro del ámbito de referencia elegido. En la docencia se suelen emplear clasificaciones operativas que son útiles como indicadores heurísticos, por su efecto conmovedor en la didáctica.

En este momento nos hemos encontrado con la exigencia de tener que revisar las clasificaciones empleadas para, en su función, intentar definir sistemas que permitan la caracterización de imágenes en amplios archivos, considerando rasgos morfológicos de diferentes rangos significativos que luego faciliten su posterior búsqueda (recuperación) al margen de las categorías convencionales que consideran, las fechas de ejecución., los autores, o los estilos históricos manifiestos (muy poco eficaces desde un punto de vista iconológico). (La exigencia es consecuencia del trabajo en ejecución "Fondos documentales (textos e imágenes) de la cátedra de Análisis de Formas, 1974/2002").

Lo que sigue es una memoria de las clasificaciones empleadas en la enseñanza del dibujar (inespecífico y arquitectónico) en Análisis de Formas Arquitectónicas, en la E.T.S.A. de Madrid, desde el año 1974.

*

En años de estudio y docencia hemos ensayado sucesivamente emplear diversos contenedores conceptuales para distribuir los dibujos de la historia y de la práctica académica, pero siempre han resultado pobres, pasando por alto infinidad de matices que no estaban contemplados en la clasificación.

Empezamos diferenciando modos narrativos vinculados a intenciones ejecutorias: Dibujar y dibujos expresivos, dibujar y dibujos representativos y dibujar y dibujos interpretativos. En el dibujar representativo distinguíamos el dibujar a partir de referentes inmóviles y el dibujar a partir de referentes que sólo están quietos en ocasiones (seres vivos, paisajes, fluidos, etc.).

Esta primera categorización era útil para diferenciar formas de hacer e intenciones de significación comunicativa. Nos permitió acercarnos al expresionismo abstracto, diferenciándolo de la copia de modelos duros y del dibujo de apuntes rápidos frente al cuerpo humano, animales domésticos y paisajes. Luego inauguramos una modalidad interpretativa basada en responder a otros dibujos, traducir gráficamente obras de otros campos artísticos (música, poesía, etc.). y analizar obras acabadas. En esta modalidad era fácil considerar la arquitectura dibujada.

Esta inicial clasificación modal sirvió para resolver la docencia, ajustándola a las limitaciones de los espacios disponibles, que acabaron marcando los rituales ejecutorios de forma incidental. En la única aula espaciosa en la que se podían instalar caballetes se copiaban modelos de escayola (representación de modelos duros). En otra aula menos espaciosa, pero también con caballetes, se dibujaban desnudos y animales (representación de entes móviles). Por fin, en dos aulas más, éstas pertrechadas de mesas, se exploraba la expresión y se ensayaban interpretaciones diversas. (Ver "Análisis de Formas Arquitectónicas en la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid", Boletín Académico nº 2 La Coruña).

*

En el año 84, a partir de un trabajo teórico de Boudon, escrito con ocasión de una gran exposición de dibujos de arquitectura en el Pompidou, notificamos una posible nueva clasificación. Boudon proponía diferenciar entre dibujos de presentación y dibujos de concepción: entre dibujos retóricos y dibujos de tanteo, entre obras acabadas y trabajos prepratorios. La categorización parecía pertinente y clara para los dibujos que se realizan en el proyectar arquitectura y parecía poder hacerse extensiva (con ciertas dificultades) al resto de la producción gráfico plástica, sin alterar las modalidades que veníamos usando.
Ya entonces sabíamos que cualquier obra gráfica era el resultado de procesos "conceptivos" genéricos, de tanteo, reflexión, corrección y reajuste, con lo que la categoría de "trabajos de concepción" se extendía a la propia práctica de dibujar (y de pintar) cubriendo todas las modalidades. Dibujo de concepción equivalía a la propia poiesis en obra al dibujar. La observación nos permitió generalizar la noción de proyecto (de proyectar) a todos los dibujos no reglados, tal como ya había apuntado J.C. Argan en varios de sus trabajos. De la clasificación de Boudon, sin embargo, se destacaba como categoría específica (en cierto modo) la de los dibujos de presentación que los arquitectos realizan para difundir sus proyectos, presentarlos a concursos y controlar las obras.

A nosotros nos era útil esta diferenciación para separar docentemente el dibujar y los dibujos que codifican objetos perfectamente definidos, de otros procesos del dibujar y de los dibujos imprecisos que tantean configuraciones y significaciones diversas. Desde entonces la Geometría Descriptiva y el Dibujo Técnico encontraron su lugar natural, el de la codificación convencionalizada, enriquecida con las reglas culturales de la retórica, que señalaban periódicamente las características que hacen más atractivas y convincentes las propuestas arquitectónicas alcanzadas en los procesos "conceptivos" confusos, en que se asienta el proyectar.

Con estas clasificaciones superpuestas habíamos ganado en profundidad a la hora de concebir el dibujar (inespecífico y arquitectónico) como poética abierta, vinculable a la práctica artística genérica y al proyectar arquitectura, pero seguíamos con la insatisfacción de la falta de matices de la clasificación primaria. Además, el ejercicio de la interpretación se "academizaba" inevitablemente por la falta de conocimientos contextuales y hábitos autoreflexivos en los alumnos de los primeros cursos. (Ver "El dibujo de la concepción" Actas I Congreso EGA, Sevilla 18%)

*

Entonces comenzamos una nueva modalidad pedagógica ocupándonos de la práctica primaria del proyectar arquitectura (proyectos en grado cero). En esta experiencia aparecían dibujos exclusivamente referidos a la arquitectura (como categoría de objetos) y a las significaciones atencionales arquitectónicas. Aquí las clasificaciones de Vagnetti parecían tener cierta virtualidad, aunque no cubrían el espectro de los tanteos que se hacen croquizando y, además, muchos de los tipos de dibujos que Vagnetti enuncia (p.ej., toma de datos... vistas generales, etc.) se pueden suplir (y se suplen) con fotografías. Tuvimos que recurrir a las diferenciaciones clásicas, remitiéndonos a Leonardo y a la famosa carta de Raphael Sanzio y B. Castiglione dirigida en 1515 al Papa León X. Según estos autores el dibujo de los arquitectos (para proyectar y controlar la construcción de sus obras proyectadas) se reduce al dibujo de plantas, de secciones y de presencias (alzados). Leonardo matiza estas modalidades recordando que la planta permite pensar la dinamicidad movimental a ser albergada en los edificios, la sección hace posible la determinación y comprensión de la estabilidad y la extaticidad espacial de los modelos. Y la presencia permite pensar la simbolización de la facies (la fachada). También indica Leonardo que las vistas de pájaro (proyecciones ortogonales externas del objeto ya definido) son el mejor medio para mostrar las características geométrico-formales del objeto consignado y enfatiza que la perspectiva visual es fundamentalmente pictórica. De Vitrubio inducimos que los modelos (las maquetas) son también útiles de trabajo proyectivo si se manejan como medios tentativos en la concepción arquitectónica. (Ver "Consideraciones teóricas acerca del proyecto" Rev. EGA nº 3)

*

La experiencia en la enseñanza del inicio del proyectar nos hizo comprender que el dibujar en planta, sección y alzado eran modos "realistas intelectuales" de posicionamiento en la arquitectura en ciernes, marcos contextuales de inmediata significación arquitectónica, aunque los modos de proceder "conceptivos" seguían guiados por improntas expresivas o interpretativas semejantes a las empleadas en cualquier dibujar, aunque enmarcadas en significaciones arquitectónicas. De esta constatación nació la noción de "dibujos productivos arquitectónicamente", para designar los productos gráfico-plásticos, realizados en cualquier modalidad, capaces de recibir significados arquitectónicos como plantas, secciones o alzados. Ahora era fácil entender las abstracciones geométricas (racionalistas, neoplásticas, suprematistas, etc.) como directamente utilizables como organizaciones arquitectónicas en planta o alzado. Tampoco resultaba difícil recoger la potencia alusiva a la interioridad estática (y extatica) arquitectónica de ciertas obras "expresionistas abstractas". (ver "La imaginación arquitectónica" Actas del 3[er] Congreso Ega, Valladolid, 1992).

*

La siguiente clasificación que se ensayó tenía una doble dimensión, porque intentaba, considerar vinculados ciertos modos de ejecución radicales y diferentes referentes desencadenantes, también extremados. Partimos de tres modalidades generalizables: el dibujar de bordes, el dibujar asombrado, y el dibujar gestual y las vinculamos con ciertos tipos de referentes: los que se pueden tocar (y ver); los que no se pueden tocar y se pueden ver; los que no se pueden ver, pero se pueden imaginar, y los que no se pueden ni tocar, ni ver e, incluso, ni imaginar.

Esta clasificación de modos predominantes de ejecución y referentes límites permitía diferenciar claramente la mayor parte de la producción gráfica históricamente considerada, incluyendo el dibujar arquitectónico y, además, se presentaba como una diferenciación pedagógicamente utilizable (docentemente productiva).

El dibujar disponiendo bordes a partir de referentes duros (que se pueden tocar) englobaba la Geometría y el Dibujo Técnico y formaba parte constituyente de todas las obras que incorporan objetos o ámbitos en perspectiva y quieren "representar" situaciones verosímiles (espacialmente convencializadas).
El dibujar asombroso es una modalidad lenta, poética y de búsqueda, que ha sido utilizada ante estímulos visuales, imaginarios e inimaginables y que juega con el fenómeno de la luz distribuida en el soporte. Se ha empleado en el dibujar representativo, combinado con los otros modos (de bordes y gestual), y en el dibujar no representativo (informalismo, expresionismo contextual, etc.). El dibujar asombroso (o asombrado) es altamente pedagógico y es directamente vinculable con la experiencia arquitectónica del envolvimiento.
El dibujar gestual es la modalidad rápida, tentativa y abierta, que ha permitido las grandes conquistas plásticas frente a los referentes que no se pueden tocar y que son cambiantes, o que son puramente imaginarios, o que son esencialmente expresivos (tanteos y apuntes de cualquier cosa, tanteos de animales y personas en movimiento, el invento del dibujo del mar, del aire, de la naturaleza mudable, etc.). En esta modalidad operativa caben los dibujos "conceptivos" del proyectar arquitectura en que la planta la sección y el alzado son posicionamientos significativos, y los trazos consignativos son tanteos de límites, o de esquemas del equilibrio. Los gestos pueden buscar la representación, la expresión radical (expresionismo abstracto) o la invención de formas configurativas diversas. (ver "El dibujo de lo que no se puede tocar" Rev. Ega nº 5)

*

Vinculada a esta clasificación, hemos empleado otra, radical, para diferenciar las representaciones (dibujar y dibujos que transcriben situaciones externas describibles con palabras o dibujar y dibujos que ilustran narraciones verbales o literarias) de las "no representaciones" o contra-representaciones (dibujar y dibujos indescriptibles, anti convencionales o no referenciados). La diferenciación nos ha llevado a señalar la diferencia entre representar y proyectar arquitectura en la medida en que el dibujar del proyectar no transcribe, sino que configura tentativamente referentes (modelos), que luego la construcción representa en edificios.(ver "Representación y proyecto" Rev. Ega nº 7)

*

La última clasificación que estamos ensayando pedagógicamente es fundamentalmente metafórica, y se determina a partir de las indicaciones situacionales (creativas) encontradas en las teorizaciones de la crítica literaria poética. Esta clasificación no parte de acotar un campo global, sino de enfatizar "estados" o "experiencias" dinámicas capaces de producir imágenes que se pueden constatar en las obras poéticas. Los estados que hemos aislado por ahora (no son todos los estados posibles) los hemos llamado "lugares imaginarios" o "genealógicos". Y hemos distinguido seis: El lugar "del proceder sin rumbo", del caminar, del hacer tentativo a la búsqueda de una experiencia. Este emplazamiento coincide bien con la modalidad expresiva representativa o contra representativa. Luego está el lugar "de la tiniebla". Este es el ámbito del asombrado, del borrado, de la niebla, de la pérdida de los contornos, de la informidad estimulante. El siguiente lugar es el "de la noche", lugar del vaciado, de la ausencia. Es un lugar más poético que plástico aunque es señalado por muchos autores (entre ellos Leonardo). El otro lugar es el "de las figuras de la luz". Es el lugar del encuadre, de los resplandores, de los vislumbres cuando se mira el mundo con los ojos casi cerrados. Es una ubicación importante en la génesis plástica; estado donde comienza a tener sentido la representación, la definición incipiente desde los tanteos erráticos. El lugar adyacente es el de la "argumentación", ámbito de los perfiles y de las sombras arrojadas, de la representación descriptiva y de la fotografía, de la definición compositiva del dibujar. Por fin consideramos el lugar "del mundo fenoménico", de las obras que se abrevian y se acaban. Lugar donde empieza la retórica, la terminación.

Esta clasificación permite matizar los diferentes registros de las obras en ciernes del dibujar conceptivo. Y permite acotar bien un sin fin de ejercicios de aprendizaje. Está dando buenos resultados didácticos en la introducción gráfica de la arquitectura como envolvente de la vida. Sin embargo no permite, como lo hacen otras clasificaciones, diferenciar las obras terminadas del proyectar arquitectura. (ver "La genealogía de la experiencia artística", E.T.S.A.M. 2002).

*

En la actualidad, a falta de encontrar una clasificación única que pueda diferenciar el dibujar y los dibujos en orden a un único espectro crítico, utilizamos las clasificaciones encontradas como diferenciaciones pertinentes en distintos niveles de consideración complementaria, que nos son útiles en la pedagogía, en la medida que insertan el dibujar y los dibujos arquitectónicos en el dibujar general, entendido como actividad poiética presentativa y comunicativa.

*

12. La genealogía de las obras. (02-10-02)

Anotaciones esquemáticas

Cualquier persona en su sociedad. Recubierta de lenguaje y de hábitos de convivencia. Aprendiendo rutinas, activas, esquemas de conocimiento y modos de adquirir información. Comparte significaciones básicas sobre justificarse y sabe asumir papeles y anticipar situaciones. Ya tiene conciencia reflexiva de gran parte de lo que hace de lo que dice y de lo que cree.

Ha decidido iniciar un aprendizaje artístico y ha comenzado a explorar y familiarizarse con el ámbito histórico en que están encuadradas las obras referentes de la disciplina elegida.

También ha comenzado a practicar, a generar productos motivados por su inquietud y su curiosidad. Busca hábitos de trabajo, obras que le incentiven y palabras y argumentos que refuercen su acción y modulen su criterio. Y lo hace en ambientes en los que su acción adquiere sentido compartido (significación) por medio de formas narrativas que recogen los procesos y los productos, vinculándolos con procesos análogos ya descritos por otros y con criterios de explicación y valoración de obras históricas seleccionadas.

El aprendizaje artístico pronto se presenta como un proceso sin fin, infinitamente matizado, que sólo puede sostenerse en la ejecución constante que funda hábitos y reclama reflexión verbal, familiaridad con otras obras y compromisos de vida.

Situados en esta encrucijada, el esbozo de una geografía poética (de la acción artística) se presenta como un resonante incentivo.

La experiencia primaria es el hacer.

Hacer, agitarse, decir, mirar. Gritar, gesticular, argumentar. Las huellas de la agitación son el germen y el contenido de las obras. Dibujo, escritura notación inusual.

Pero el hacer se enfrenta al pensamiento porque el hacer lo desborda, lo sobrepasa, lo arrincona.

Primero hacer, luego pensar.

Primero decir, luego reflexionar.

Haciendo, diciendo y diciendo sobre lo hecho se aprende a sentir (que se articular emociones) y a mirar (a percibir) la acumulación de ejecuciones, pueda la disciplina del hacer, el oficio, el ritual, la mimesis) que da seguridad, y e desencadena la extrañeza autónoma de las obras. En algún momento, las obras aprisionan y el artista se ahoga.

A partir de aquí, la actividad artística señala una particular geografía. Territorio de situaciones símbolos y metáforas asociadas. Paisaje de lugares patéticos radicalizados.

1. Primero, como reflexión y recuerdo, está el lugar del caminar. El proceder como caminar, errático y apasionado, que soporta la genealogía de las obras. Y también el caminar como travesía que explora la extravagancia, la extrañeza, la sorpresa. Caminar por sendas marcadas (al modo de otros) o por el barbecho, a la descubierta, pero haciendo sin parar, hasta barrer un campo que quedara estructurado como mundo explorado.
2. Luego aparece el lugar de la tiniebla. Un modo de proceder, de situarse, de hacer. Pausado, explorando el asombro, el asombrado, el borrado, la rectificación. Es la experiencia de las masas, de las instancias, de la pérdida de contornos, de la aparición de los fondos, de los contextos. De la imaginación aérea y dinámica, libre, informe. En el lugar de las sombras (el atardecer de Leonardo), la imaginación se aviva frente a las obras completas que se resisten al acabado. Lugar del ensueño, del cansancio, donde el mirar vacila y se transforma. Ya no se miran las cosas y se aprende a ver la mirada.
3. Otro lugar singular es el de la noche. Lugar del vaciado, de la ausencia, de la soledad, de la muerte. Y, en la noche, la ceguera, ámbito donde el obrar y la obra se separan del sentido y sólo se sostienen en el ritual y en el deseo.
   Allí se deshecha lo encontrado y se activa sin ecos, sin sentido, con el sentido del sinsentido.
   Es el lugar originario de toda poética. Pero es un lugar de paso, al que se llega y desde el que se parte. En él la permanencia activa es imposible.
4. Vinculado a la noche, aparece el lugar de las figuras de luz. Paisaje de resplandores de fuegos, de calor. De destellos, de grietas luminosas, de vacíos brillantes inventados que vocean la oscuridad. Amor en ciernes, determinación de amar, de seguir deseando, de volver a la luz.
   En este estado se desvela la naturaleza envolvente de la arquitectura la arquitectura como atmósfera que contiene y que señala.
5. Desde el lugar de las figuras de la luz, incluido en la matriz de la noche, abrir poco a poco los ojos es volver al mundo de las apariencias que obstaculizan y roturan el mudo. Pero ahora el mudo es otro, enfrentado al mundo del que se partió. Mundo renovado por una nueva mirada preñada de los vacíos de la experiencia de la noche y del olvido de las palabras.
   Ahora, con la mirada que mira el mirar, y que vislumbra el obrar con los ojos a medio abrir, la arquitectura se aparece sin episodios anecdóticos a quien quiera descansar en sus determinaciones.
6. Arrastrando las vivencias del atardecer, de la noche, de las figuras de la luz y de la nueva mirada se recupera el mundo de los fenómenos. Ya no hace falta cerrar los ojos. La necesidad de acabar las obras se identifica con el mundo como voluntad. El hacer es ahora técnica y la obra producción. Si esta instalación falla, siempre cabe volver atrás, sumergirse en la noche y recomenzar a mirar.

13. Las obras como respuestas. (07-10-02)

Muchos estudiosos del arte sostienen que las obras formulan preguntas sobre el ser y sobre el mundo, que son interrogantes a la significación, algo así como entidades significantes orientadas a los enigmas simbólicos.
¿Y si fuera al revés? Enunciamos. Las obras de arte no son preguntas, son respuestas directas que no preguntan nada. Son perpetraciones del ser, apariciones (cerradas), presencias presentadas. Directamente símbolos, significantes que se autosignifican, o insignificancias manifestadas.

Quizás la creación artística, cualquier creación, funcione así, al contrario de cómo funciona el argumentar razonable de la narración convencional. El artista, como el hombre de acción, no sabe lo que hace hasta que lo ha hecho. Suele saber lo que no quiere hacer y se refugia en sus hábitos activos. Sólo reacciona. Y la prosecución de su trabajo le compromete con sus insólitos hallazgos. Un creador encuentra en su agitación reglada. Y encuentra sin más. Encuentra mundos inesperados. Presencias que se afirman en sí mismas, respuestas alejadas de cualquier pregunta.

Preguntar es un artificio retórico un truco de la argumentación. Quizás inevitable para justificar lo hecho y para incrustarlo sin violencia en la narración continua y causada que es la cultura. Sólo puede haber preguntas después de que han aparecido las respuestas. Y sólo se diferencian los significantes cuando la función simbólica los reclama desde el significado.

*

El concepto de pregunta ha sido tratado desde puntos de vista lógicos y existenciales. Desde los primeros las preguntas son formas de expresiones que deben de pertenecer a la clase de las expresiones bien formadas de un determinado lenguaje formal, y deben de ser introducidas en el sistema por medio de un metalenguaje formalizado. No son más que expresiones que se formulan como si no se supiera si están o no bien formadas, si pertenecen o no al sistema en el que se suponen encuadradas.

Desde la filosofía existencial (Heidegger) todo preguntar es un buscar, pero un buscar que tiene una orientación previa que le viene de lo buscado. Es lo buscado previsto, presentido, lo que determina el preguntar, sólo que con la pregunta se investiga determinar y traducir en conceptos aquello previsto más o menos vagamente cuando se pregunta.

El preguntar puede llevarse a cabo como un "no más que preguntar" (una forma pasiva de colocarse ante una previsión) o como un verdadero preguntar. En el auténtico preguntar lo peculiar es que el propio preguntar vea a través de sí (prevea) desde el primer momento en todas las direcciones de los caracteres constitutivos de la pregunta. El pensamiento interrogativo es un estilo, como ocurre en el pensamiento de Heidegger; Algunos sostienen que el lenguaje filosófico es un lenguaje de sentido donde la verdad es el descubrimiento orientado a partir del preguntar como forma argumentativa.
La vida cotidiana usa el preguntar como manifestación de la curiosidad o la estupefacción, como una petición de información o como un "no más que preguntar".
En la técnica el preguntar puede entenderse como la indicación de un problema o de una insuficiencia que reclama una reorganización de componentes maquinales para ser superada la carencia constatada.
En estos casos la pregunta moviliza hacia la insuficiencia aunque a veces no se alcance inmediatamente la respuesta.

Pero el arte, las obras de arte, no son discursos filosóficos, ni señalamientos, ni contenidos informativos, ni problemas a resolver. Son simplemente respuestas secas que muestran su peculiar formación como su entidad de presencias.

Frente a las obras de arte las preguntas aparecen del lado del receptor, que es el que las formula para acotar su asombro y tratar de dominarlas, envolviéndolas con palabras en el interior de discursos que a veces usan el estilo del preguntar.

*

Las obras de arte son como las montañas, las tormentas, el agua del mar, o los atardeceres, que nunca preguntan nada, aunque conmuevan y atemoricen o alarmen y haya que inventar preguntas, pertenecientes a la naturaleza del lenguaje, para apaciguar el estupor inducido. Ojo, comparadas con los fenómenos naturales, las obras no sólo no dicen nada, tampoco pueden hacernos nada.

14. Una historia (plástica) de las aguas del mar. (11-10-02)

Están por hacer las historias de las conquistas plásticas que representan fenómenos naturales que no se dejan tocar y que cambian de aspecto a gran velocidad, es decir, que no se dejan escrutar por la mirada convencional, con la que se miran y remiran desde una posición inmóvil las cosas que están quietas.

Entre esos fenómenos inescrutables cabe considerar los hombres y animales en movimiento, los paisajes sometidos a la cambiante luz, o en tinieblas, los meteoros aleatorios (las tormentas, la lluvia), el aire, el fuego, el agua, el agua del mar...

Hoy la fotografía los refleja con precisión pero, sin este artefacto, no cabe ni calcar sus contornos, ni comprobar sus matices referenciales, ni precisar su evanescente figuración. De siempre estos aconteceres han demarcado una frontera entre los procedimientos de transcripción visual y otros procedimientos de gesticulación tentativa. Entre modos ejecutorios en los que la mano trata de seguir itinerarios marcados por la mirada y otros procedimientos, en los que la mano gesticula libre, ofreciendo a la mirada configuraciones que a veces alcanzan la verosimilitud icónica de aquello que no se puede ver.

En el esfuerzo inventivo plástico de la apariencia de estos fenómenos está la veta más activa (poiética), más aleatoria y más sorprendente de la praxis plástica y de la evolución de la cultura icónica.

*

En el catálogo de la exposición de obras de Turner, montada en Madrid en la F.J.M. hay un artículo de Ian Warrell titulado "Óleo y agua: Turner y el mar" que es un primer ensayo, todavía tímido e impreciso, de una historia plástica del mar. Warrell presenta a Turner como un hombre fascinado por las aguas y por el mar (sobre todo por el mar), que vive en la costa, que no deja de ensayar formas de atrapar sus impresiones marinas y que, incluso, se disfraza de marino. Señala que su vocación de pintar el mar es activada por la contemplación de las marinas de los artistas holandeses apellidados Van de Velde (Willen el viejo, 1611/1693 y Willen el joven, 1633/1707) y el acicate de las obras del pintor francés. C.T. Vernet, muy admirado en Inglaterra por sus escenas de costas con naufragios. Estos predecesores pintaban paisajes con barcos en los que el mar era una materia más o menos inerte, aunque también habían realizado cuadros en los que el mar de fondo aparecía encrespado, eficientemente inventado como apariencia de la agitación.

*

Recuerda el pintor del mar que aparece en la novela de Baricco "Océano mar". Un pintor de retratos que, fascinado por las marinas, se traslada a un balneario a la orilla del océano para aprender a pintar el mar. Como Turner. Pero el pintor de Baricco no conocía precedentes. Se empeña en acometer su tema directamente, a partir de su experiencia retratista, de pintor que escruta rostros quietos y que luego los transcribe lentamente, copiando sus rasgos a partir de ubicar los ojos del retratado en un lienzo ya zonificado. Confiesa angustiado que no puede pintar el mar porque el mar no tiene ojos. Un niño le replica explicándole que los ojos del mar son los barcos. Desde entonces cuando aparecen barcos puede pintar el mar siguiendo sus hábitos rituales, pero continua paralizado cuando el mar no tiene naves. No descubre como hacer para captar la inefable sensación de la dinamicidad eterna de las aguas. Al final decide introducir sus lienzos en el agitado líquido y dejar que se sequen. Así puede recoger el mar renunciando a la conquista visual de su apariencia.

*

Sí, Turner tiene algo de ese personaje. Warrell cuenta que empezó a dibujar marinas desde joven, recorriendo la costa inglesa y galesa, y que su vocación fue reforzada por el fervor patriótico de las luchas marinas entre los estados europeos en la época napoleónica, y por los escritos de E. Burke que entendía el mar como una fuerza de la naturaleza capaz de suscitar emociones sublimes de sobrecogimiento, respeto y temor. Como el pintor de Baricco, Turner no tenía problemas en dibujar el mar a partir de sus ojos (los barcos), como habían hecho otros artistas desde antiguo, pero no se detuvo ante la dificultad de tantear procedimientos para inventar la apariencia de la agitación de las aguas (con ojos o sin ojos).

Sabemos que Turner hacía infinidad de dibujos rápidos frente al mar, dibujos gestuales, inmediatos, esquemáticos, aleatorios, que luego contemplaba y guardaba como registros expresionistas de sus sensaciones. Sabemos que luego trabajaba sus mirar al mar, a partir de sus apuntes, inventando composiciones tentativas que fijaran sus descubrimientos. Como luego hicieran los impresionistas, en espacial Monet. Y también sabemos que luego exhibía sus procedimientos inventados como formas peculiares de hacer. En 1818 el hijo de su mecenas W. Fawker asistió a una exhibición en la que, en una finca del interior, hizo una marina inventada. Este testigo del acontecimiento lo narra así: "Empezó por derramar pintura líquida sobre el papel hasta saturarlo; se puso a rasgarlo, a arañarlo, a raspar (a redistribuir la pintura líquida) como un poseso y todo era un caos: pero poco a poco y como por arte de magia fue surgiendo el cuadro y, a la hora de almorzar, el dibujo fue mostrado en triunfo".

*

Se ha mencionado a Monet, inventor de tardes, de jardines y del agua. Sobre todo, inventor de nenúfares en un estanque. Recuerdo el relato que Baricco hace (en "City") a propósito del procedimiento que permite esta conquista, semejante a los procedimientos acometidos por Turner con anterioridad. Viene a decir Baricco que lo primero que hace Monet es familiarizarse con los nenúfares en el agua. Construye un estanque, lo cultiva, lo mira, lo presiente... hasta que la cotidianidad lo reduce a casi nada. Luego, cuando ya no miraba su estanque, se encerró en su estudio y empezó a pintar. Desde donde pintaba no podía ver ni el agua ni los nenúfares. Sólo los podía recordar. "Y esta elección de la

memoria frente al enfoque directo de la vista fue genial, porque la memoria -y no la vista- aseguraba un contramovimiento perceptivo que frenaba los nenúfares flotantes a un paso de ser demasiado insignificantes y los templaba con la sugestión del recuerdo, lo justo para detenerlos en el instante previo al abismo de la inexistencia".

Monet pintaba nenúfares sin parar, en series, como había hecho siempre con otros temas. "Monet necesitaba la nada para que su pintura, en ausencia de referentes, pudiera ser libre de retraerse a sí misma". Contrariamente a lo que ingenuamente se puede inferir, los nenúfares así ejecutados no representan nenúfares sino la mirada que los mira.

*

Apuntes directos y luego, series de tanteos, disolución de la impresión para conquistar el recuerdo. Sugerencias de trazo, desvelamientos de la mano en movimiento que inventa apariencias de la apariencia, miradas que miran la ejecución liberada, y conquistan la impresión primordial.

*

Según Warrell el tema del mar cobró inusitado interés para los artistas románticos posteriores a Turner, y para los espectadores, que reclamaron en la palestra pública una clase de obras (las marinas) que hasta entonces habían estado reservadas a la contemplación privada. Para Warrel la historia del invento del mar, que es el invento en ciernes del expresionismo, tiene una clara genealogía a partir de Turner. G. David Friedrich (1774-1840), R. Parker Borrington (1802-1828), Eugene Delacroix (1798-1863), Eugene Isabey (1803-1886), Gustave Coubert (1819-1877), E. Monet, etc. En el año 1966, el MOMA (New York) trató de mostrar a través de diferentes obras de Turner la conexión sensible y procedimental que este autor tiene con el expresionismo abstracto, dejando en el aire la genealogía de la sucesiva desconexión de la temática marina sobrepasada históricamente por la eminencia de los procedimientos experimentales que se descubrieron y ritualizaron cuando hubo que inventar la apariencia de las agitadas aguas del mar.

*

Warrel no hace una historia plástica del mar, sólo la sugiere, anotando ingeniosamente su calado procedimental. Quizás frente a las obras plásticas no se pueda hacer otra cosa ya que suele resultar difícil averiguar la genealogía de las influencias que ciertas obras contempladas por los artistas tienen sobre la dinámica de sus modos de ejecución.

*

Lo mismo que ocurre con el invento plástico del mar, ocurrirá con otras conquistas plásticas, desconectadas de sus temáticas, sobre todo después del invento de la fotografía.

15. Las cosas no dicen nada. (17-11-02)

Las cosas son mudas, herméticas, inconcebibles. Según Lacan las cosas son ajenas al significado. Para Rosset, lo real es fortuito, particular, único.

Las cosas no dicen nada. El mundo es radicalmente extraño, pétreo, rugoso. Las sillas, las piedras, las acelgas, los perros... son objetos misteriosos. Ellos callan, pero se nos atraviesan, se cruzan con nosotros. Están ahí obstaculizándonos. O permitiéndonos su manipulación. Pero guardan silencio.

Para que parezca que dicen algo tenemos que ser nosotros los que hablemos por ellos. Los que, monologando, digamos cosas como si las dijeran los objetos o los seres otros, en su radicalidad de extraños.

El decir de las cosas es nuestro decir frente a ellas, es nuestro decir avergonzado que disimula su proveniencia.

Las cosas no dicen nada, pero nosotros las envolvemos de palabras para que no nos atormenten con su extrañeza. Las envolvemos con palabras y percepciones hasta que parece que las comprendemos, sin que ellas puedan oponerse, indiferentes, a nuestros manejos.

Pero hay objetos y objetos. Algunos no permiten que nos acerquemos y otros no pueden oponerse a nuestra manipulación.

Así, hay objetividades que usamos para hacer cosas, otras que se dejan de-formar con la intermediación de las manos o de utensilios (cosas usadas para modificar cosas) y otras no sirven para hacer nada más que mirarlas y hablar y hablar.

Nuestro manejo es la envolvencia, envolverlas en nuestros movimientos, en nuestros monólogos y en nuestras percepciones, siempre constituidas por sensaciones y palabras.

De la naturaleza de nuestra proyección envolvente frente a los objetos y de la capacidad de resistencia al manejo que las propias cosas exhiben, se deduce su clasificación (su naturalización). Una envolvencia singular frente a los objetos es dibujarlos, o fotografiarlos (reproducir su apariencia), como también lo es someterlos a pruebas organolépticas o reactivas, o a diversas trans-formaciones de su con-formidad.

De una obra de arte sabemos que ha sido hecha por alguien, que está ahí, que se puede contemplar, que se parece más o menos a otras, que tiene un valor comercial, que tiene valor simbólico, que se usa para caracterizar épocas o situaciones sociales, para prestigiar a grupos, y algunas otras cosas más. Y podemos revestir su configuralidad con operaciones y palabras. No sirven para comer, ni para barrer, ni para nada transformador, pero sirven para imaginar su génesis y para fantasear con las intenciones e incompetencias de su autor. Si el que contempla las obras de arte tiene un discurso adecuado, las podrá envolver. Y si tiene inquietudes y experiencia artística, las podrá emplear como un espejo donde se reflejen sus preocupaciones operativas. Pero las obras de arte siempre permanecerán mudas.

16. Las experiencias artísticas (1). (01-01-03)

De la lectura de Perniola (El arte y su sombra)

Parte de considerar el arte como "arte en progreso" identificando sus nuevas manifestaciones y señalando las experiencias que provocan.
Caracterizar las experiencias supone acotar el campo artístico y connotarlo teóricamente. Describir la naturaleza de las obras y perseguir la conmoción que plantean o presuponen.

En este estudio Perniola parte de la designificación (la insignificancia en progreso de Castoriadis) del arte, indicando que hoy las obras se abordan sin ninguna consideración acerca de los procesos, las posturas y la reflexión teórica y crítica. Afirma que esta actitud prescinde de la condición de existencia de la obra de arte y de la densidad y complejidad de lo real. Sostiene que el establishement artístico niega que en el arte democratizado (banalizado) haya conflictos, niega la sombra del arte. Sólo se considera el arte a la luz de sus presentaciones sociales como obras bien determinadas, sin ninguna profundidad.

*

Propone reflexionar sobre las siguientes experiencias vinculadas al hacer artístico y su incardinación social.
-El retorno del realismo. Lo real como idiocia.
Esta es una experiencia filosófica-artística.
-Sobre la obra y el placer. El texto y el goce. Lo neutro y la epojé.
Esta es una experiencia ética y cognoscitiva sobre el hacer y el comprender.
-Sobre la disensión y el conflicto. (Warhol).
Esta es una experiencia ética.
-Sobre la narración y la verdad.
Esta es una experiencia práctico-poiética y ontológica.
-Sobre el anti arte, el resto y la cripta
Esta es una experiencia psicológica.

*

La aventura artística tiene dos tendencias.
1.- La celebración de la apariencia, el alejamiento de la realidad. Recupera las formas tradicionales, se alía con los medios. El espectáculo. Esta tendencia considera la actitud estética como catarsis y desrealización. Solemniza el pensamiento débil.
2.- La dirigida hacia la experiencia de la realidad. Busca en el arte una percepción más fuerte e intensa de la realidad. Es la irrupción de lo real en el mundo del arte. La exposición directa del sexo y de la muerte. Se busca la experiencia perturbadora. Asco y abyección. Repulsión y atracción. Miedo y deseo. Es la hora del cuerpo penetrado.
Realismo como encuentro de lo inorgánico y lo orgánico.

*

El realismo extremo (grado cero de la teoría) pretende mostrar lo que existe sin mediación teórica. Lo real como aparición, como choque, como conmoción. Se busca la disolución de la mediación. Este entendimiento de la realidad viene de Schelling, Pareyson, Zizek, Lacan, Kolnai.

La realidad de Schelling es la exterioridad radical. Lo intransitivo, lo inmemorable, lo infundado. Para Pareyson es lo opaco, lo recalcitrante al pensamiento e impenetrable a la razón. Hay incompatibilidad ontológica entre lo real primordial y la razón. Para Lacan lo real (por oposición a lo simbólico y lo imaginario) es ajeno al lenguaje y a la dimensión simbólica. Lo real es lo que no se puede simbolizar ni imaginar.
El encuentro con lo real genera angustia y trauma (Hall Foster).
H. Foster utiliza trauma como noción para el arte actual, que sitúa al espectador ante algo terrorífico y abyecto. La experiencia entonces es el asco. Kolnai indica que el asco se orienta al exterior. Asco como contigüidad, como contaminación. El asco es una utilidad orgánica exagerada que se dilata más allá de cualquier límite y se homogeniza. Lo asqueroso corrompe todo lo que entra en contacto con él (la ciénaga definitiva).

¿Puede lo real identificarse con lo asqueroso?. El asco prima sobre el gusto. Pero el asco está entretejido con la utilidad que no se puede considerar como manifestación de lo real. La muerte lucha contra la forma. El trauma se relaciona con el desposeimiento y con la pereza. La estupefacción.

La experiencia de la estupefacción, del asco, rompe el límite de la interioridad, que se derrama en la exterioridad, en la muerte, con la desgana melancólica de la pereza.

La idiocia indica el carácter fortuito de lo real (Rosset). Idiocia quiere decir sin razón, estúpido, pero viene del griego donde quiere decir singular, único. La actividad interpretativa consiste en hacer salir lo real de su singularidad irreductible introduciéndolo en un proceso. La producción de significados es un valor añadido a lo real a través de una proyección imaginaria. Con este mecanismo de envolvimiento captamos lo real mediatizado, quedando lo real como idiocia manifiesta en ciertas situaciones (cuando estamos borrachos o desilusionados)

La idiocia es lo real sin interpretación, lo real advenido sin previo aviso, sin postura.
Lo real como susto. También la imposibilidad de la interpretación (el cadáver exquisito, la colaboración) lleva a lo real. Y la extravagancia, que dispone la realidad como diferencia. Pero la realidad nunca está desprovista de mediaciones (imaginario colectivo), por lo que la experiencia radical de la realidad sólo puede entenderse como un corte, como un

distanciamiento (o inadvertencia) de la mediación inevitable. La idiocia es, o una patología del conocimiento, o una actitud experimental temporal.

El arte puede verse como una vía hacia la idiocia (hacia la anulación de la interpretación). Como una desgarradura mediática de la realidad. Musil notificaba dos tipos de estupidez. Una sencilla e ingenua que procede de cierta debilidad de la razón (ligada a la poesía y el arte) y la otra que es la pretensión de captar lo real sin mediación. Si la estupidez es la inadecuación respecto a la funcionalidad, su ejercicio está ligado al arte.

Aquí se señala al arte como experiencia directa, como ejercicio contra la interpretación (¿como expresión?), como camino creativo de la extrañeza.

En la comunicación provocativa (propaganda) se crean imágenes que se desgastan y desaparecen apuntando a una realidad tapada por el simulacro. Lo imaginario recubriendo la realidad. Lo imaginario "capta", fascina y aprisiona, seduce y anula (Lacan).

*

Así ocurre que la experiencia artística se puede identificar con ese estado en que la realidad asoma sin mediaciones. Es el estupor de la razón (Schelling) que es aturdimiento, estupefacción y éxtasis. Enajenación.

Pero el arte no puede disolverse en la comunicación porque tiene un núcleo incomunicable. En esto es afín con lo real. El estupor de la razón ante lo real también es éxtasis, enajenación.

Lacan usa la noción de alteridad. "El otro grande", la alteridad irreductible a las proyecciones del imaginario (el lenguaje y la ley). "Lo otro pequeño" es la cosa en su realidad irreductible al lenguaje. El realismo artístico pretende alcanzar lo otro pequeño como esplendor. Objeto como agalma que quiere decir don, imagen de la divinidad. Viene del verbo agallo que quiere decir glorificar. Semblante del ser. El amor se dirige al semblante y se relaciona con el goce.

La psicosis y las alucinaciones (delirios) se imponen como si pertenecieran a lo real. Se producen por per-clusión que es la expulsión del inconsciente. La psicosis no nace del rechazo de lo real, sino de un vacío en el orden simbólico. La extimidad es una exterioridad que atraviesa la antítesis entre interno y externo.

Es esta una explicación de un estado del sujeto en el que el inconsciente se oculta y los fenómenos vinculados a la totalidad rompen la frontera entre lo interior y el exterior. El recubrimiento simbólico se desarticula. Algo parecido pasa con los fenómenos de discontinuidad epiléptica (ausencia o desaparición de Virilio).

*

La diferencia nace con Nietzsche, Freud y Heidegger como rechazo a la conciliación estética de las doctrinas clásicas (Kant y Hegel).
La diferencia aparece en las experiencias insólitas y perturbadoras. Se relaciona con los estados psicopatológicos y místicos.

Heidegger indica que la estética forma parte del pensamiento acerca del olvido del ser.
Le siguen Blanchot, Bataille, Kossowski.... Barthes ("El placer del texto") busca el nexo entre placer y obra desde la experiencia de la diferencia. Más allá de la obra descubre el texto. El goce engloba lo desagradable, lo aburrido y lo doloroso. Implica la desaparición del sujeto. El goce es un exceso ligado a la sexualidad, es una perversión sin finalidad. El goce aproxima la estética al cuerpo.

El goce es una reducción en el límite, en que exterioridad e interioridad se funden. El goce es una expansión del borde o una identificación de todo en el límite (el cuerpo).

El texto se puede sentir como cuerpo. El texto es irreductible al diálogo entre sujetos. Es algo intransitivo, paradójico. Es independiente de la subjetividad de quien habla o de quien escucha. Se pasa del "yo siento" al "se siente". La sensibilidad se disloca en el espacio neutro del texto.

L. Irigaray indica que el texto de Barthes no abandona del todo la objetividad. Distingue entre representación y figuración. El texto como representación tiene un carácter mediador (entre sujeto y objeto). El texto como figuración es un modo de aparición inmediato próximo a las cosas (a su esplendor). El texto como figuración entra en el horizonte de la diferencia.

¿Cómo se llega al impersonal "sé siente"?. La epojé. Epojé es suspensión de las pasiones, de los afectos subjetivos. (Dejar ser al ser). Los afectos son cuatro: placer, dolor, deseo y miedo. La suspensión de la epojé es una ebriedad sobria, un sentir a distancia. La epojé borra el borde, la separación entre el yo y el no yo, entre lo interno y lo externo, entre lo humano y las cosas.

La epojé es la actitud, la situación de lo insípido, de la extrañeza, de la distancia que aproxima, la disolución del límite.
En la epojé aparece la experiencia del "se dice" de un decir que no dice (Blanchot). De la obra que se manifiesta autogenerada

Epojé cognoscitiva- fenomenología, escepticismo
Epojé moral-estoicismo

Epojé sexual – la sexualidad inorgánica. Lo neutro.
La sexualidad neutra es la excitación que hace percibir a los seres como cosas y viceversa. Necrofilia, ciborg, sex shop. Con la epojé percibimos nuestro cuerpo como cosa (los masajes orientales). Salgo de mí y sitúo mis órganos y mi sentir en algo exterior. Me hago diferencia. Realismo psicótico. Me convierto en lo que veo, siento o toco. Desaparece la mediación. La música es sonido, el teatro, acción. No hay imitación. El realismo psicótico es el extremo del naturalismo de Dilthey como modo inmediato de captar la realidad.

Kristeva llama a esta experiencia la abyección. Abyección como derrumbe de la frontera entre interior y exterior.
La abyección es evacuación de contenidos internos (orina, sangre, esperma) que desborda la identidad subjetiva. Abyección: hostilidad respecto al mundo y al cuerpo considerados como impurezas.

Lo bello extremo es la raíz de la estética de la diferencia (lo bello extremo está en lo neutro y en la epojé). Lo neutro como mantenimiento del conflicto (como conflicto mantenido). Lo neutro no es la doxa. Neutro es fuerte y activo. La búsqueda y sostenimiento de los conflictos verdaderos.

*

Lo postmoderno es una inmovilización de un conflicto con lo moderno. Una neutralización. Conformismo y cinismo. Inmoralidad sin pudor. Lo postmoderno es una anámnesis de lo moderno. Travestismo (Warhol) y deslegitimación del arte, en busca de la diferencia sexual, la banalidad y el dolor.

*

El cine pone a prueba la capacidad de relación entre las imágenes y las palabras.
La metáfora fílmica de Deleuze (El pliegue) ¿Tienen algunas imágenes autonomía conceptual? Debord lo duda.
Las experiencias de la privación del oído (Philibert) y de la vista (la ceguera) se compensan con miradas filosóficas.

*

Los críticos hacen la competencia a los artistas. Benjamín señala la cosificación del arte, el sex appeal de lo inorgánico.

Heinich interpreta el arte contemporáneo como una transgresión de las fronteras, como una ampliación de su territorio. Hoy el valor artístico está en el conjunto de las conexiones a partir de un pretexto (el objeto). Promueve una hipermitificación. Exagera la singularidad del artista y disuelve los contornos de su personalidad. Cinismo generalizado. Heinich sostiene que el arte está próximo a la filosofía. Ve el nihilismo como un infantilismo, ya que sólo los niños están sometidos a la necesidad de justificarse (Bruner).

La acción sin justificación es otra experiencia disolutoria. Epojé aplicada a los actos propios.
Disolución de la responsabilidad. Lo inorgánico y casual cubren la conciencia. No hay implicación ni compromisos duraderos. Todo es eventual. Cierta forma de insignificancia.

*

Se considera el texto filosófico como texto literario.
El situacionismo propone un rechazo efectivo del mundo del arte. Reforma antiestética.
El arte se transforma en teoría revolucionaria.
La situación es lo contrario del espectáculo. El espectáculo es una relación social mediada por imágenes. La situación es un evento, una dimensión del acaecer, experiencia del presente que hace coincidir libertad y destino.
Acción pura. Interacción sin pensamiento. A la contra del espectáculo. Acción que es sentida (no pensada) como un acontecer para uno mismo.

Amatía es error. Tyché es logro, fortuna que diferencia la realidad del razonamiento. Tyché es la suerte, los casos de la vida.

El evento ocurre cuando, atravesando los límites del exterior, nos situamos más allá de nuestra persona. Cuando acción y resultado práctico se superponen.
No hay evento sin ejercicio, ni situación sin repetición. La situación es un tránsito de lo mismo a lo mismo mediante el cual aparece una diferencia radical.

De esta estética del evento nace la idea de arte como ejercicio (como en el estoicismo)
Carchia señala que lo que cuenta en el pensamiento estoico no es la obra de arte, sino el ejercicio, es decir, el proceso que conduce a la misma, el movimiento productivo que realiza.

*

En el arte conceptual se aproximan arte y filosofía. Si con Debord el arte parece terminar en la filosofía, con Kosuth la filosofía parece terminar en el arte.
Conceptuales y situacionistas rechazan la forma. Lo que cuenta no es la obra sino la reflexión sobre la naturaleza del arte. El arte consiste en ampliar la noción de arte.

El artista contemporáneo vive expuesto al riesgo de que la verdad aportada por la propia experiencia sea irremediablemente eclipsada por la fisicidad de las obras.
Si lo esencial del arte es la actividad del artista, las obras no son más que un residuo físico, un resto de algo que es mucho más importante (Kosuth).

El artista conceptual asume las funciones del crítico y se dirige a un público de artistas. Kosuth: Las obras de arte son

proposiciones analíticas. Arte como Tautología sin resto.
El resto del arte institucionalizado es el gran público al que el arte ultraja.

*

El resto en la experiencia artística es aquello que se opone y se resiste a la homogeneización, al consenso, a las tendencias a reducir la dignidad del arte.

Abraham y M. Toro presentan las nociones de luto y melancolía. El trauma de la pérdida puede ser superado por una extensión de los intereses del yo (introspección). Pero hay otro proceso, la incorporación. En la incorporación algo se instala en el interior del Yo. Lo que se instala es una entidad psíquica extraña, autónoma, desconocida para quien la porta. Es una especie de inconsciente artificial. Esta entidad es como una tumba secreta, como una cripta que conserva, como si estuviera muerto, algo aún vivo y secretamente activo.
La cripta es el tercer destino del luto, distinto del dolor (introyección) y de la melancolía. El que tiene una cripta se oculta a sí mismo el hecho de haber perdido algo. Pero la cripta esconde, no una creencia, sino un gozo que no puede ser reconocido porque supondría un atentado a la dignidad del personaje desaparecido. La cripta es un resto de realidad psíquica.

Derrida (Fuori) ve la incorporación críptica como un espacio, a la vez, interior y exterior, un lugar comprendido en otro pero rigurosamente separado, aislado mediante paredes. Una exclusión intestina o inclusión clandestina. Un conflicto irresoluble instaurado. Algo que, incluido y separado, impide que la contradicción se transforme en catástrofe.
Indecisa y discriminada, la incorporación críptica resplandece y sólo se explica por la confusión lingüística entre mirada y centelleo (glance). La cripta es una Utopía realizada que hay que mantener en silencio. Es un tesoro que brilla en la oscuridad.
El artista pasa a ser un guardián de tumbas. Guarda la muerte del arte, el esplendor del arte muerto. La vida de un guardián de tumbas ha de estar llena de malicia, astucia y diplomacia.

*

17. Las experiencias artísticas (2). (14-01-03)

El trabajo de Perniola podría resumirse de esta manera. La postura es radicalmente subjetivista (constructivista). Hay una realidad radical, hermética, aspera, incognoscible, que nos rodea. Está ahí, manifiesta y oculta. Frente a ella inmerso en ella, el hombre socializado, compuesto en su vitalidad de agitación, lenguaje, reglas de representación-significación y actividad interna sistémica: una dinámica imaginaria y una dinámica significadora. Y el hombre socializado vive en el seno de ese mundo, fabricando por él, artificial e histórico, y colectivo.
Mundo (o realidad) y hombre socializado son., así, una unidad dinámica con precarios equilibrios de acoplamiento.

Las obras artísticas, como parte de la producción cultural del hombre mundano, se van acumulando, integrándose en la realidad separada e incognoscible de referencia.

En cada ocasión, en cada momento, cualquier hombre socializado tiene que enfrentarse a la tarea de interactuar con el mundo y recubrirlo mediante la lengua practicada y sus potencialidades reflexivas y receptivas (imaginarias y simbólicas), de significación (de sentido cultural y catectico/catexico). Este recubrimiento se completa con la acción transformadora constante que el hombre ejerce físicamente sobre lo que le rodea, que también ha de quedar cubierta por la dinámica derivada del habla, la reflexión y la imaginación, históricamente estructuradas.

Aquí, y ahora, se inserta el discurso de Perniola. Sobre el arte. Entendiendo el arte como un modo histórico de producción de artefactos inútiles respecto a la supervivencia básica del hombre como especie, pero relevantes respecto a la evolución cultural del hombre como parte de sistemas sociales en perpetuo cambio.

El arte se ha entendido históricamente a partir de categorías y conceptos (siempre abiertos) insertos en sistemas narrativos y explicativos circunstanciados y acumulativos. Perniola se pregunta, teniendo como fondo la historia de las vicisitudes sociales y cognitivas del arte, por lo que está ocurriendo en estos tiempos. Y su respuesta se dirige a señalar la naturaleza de las obras emergentes y a reflexionar acerca de las implicaciones y acompañamientos teóricos y experienciales que las encuadran.
Sobre todo hace gran hincapié en las "situaciones" experienciales que permiten realizar o utilizar las obras como acontecimientos. Quizás todo su trabajo consista en eso, en aislar el acontecimiento que señala el arte como arte, desde su producción hasta su consumo (recepción).

18. Dibujo y proyecto (Granada). (19-02-03)

Así se denominó mi encuentro en Granada con los profesores y alumnos de Análisis de Formas Arquitectónicas. Era un título genérico y abierto en el que cabía cualquier cosa. Pero, estando ya en el Auditorio Falla, ocurrió que había una exposición de trabajos gráficos producidos por alumnos de la asignatura, titulada **ARTE facto**. Eran ejercicios de dibujo "arquitectónico" realizados después de asistir a diversas audiciones musicales.
La visita a la exposición dio pié a una reflexión imprevista, impregnada por las evocaciones de los trabajos expuestos. Música y arquitectura. Música de la arquitectura y arquitectura de la música.

En Madrid había asistido días antes a la exposición "Analogías musicales, Kandinsky y sus contemporáneos", que trata de indicar la relación de la música y de los músicos con el arte plástico de principios del siglo XX.

La analogía entre la música y la pintura ya había sido señalada en el Renacimiento (Leonardo, Vassari), en la Ilustración (Newton, Diderot...) y en el Romanticismo (Goethe) en el que se buscó además la obra de arte total (Runge, Wagner), aunque sólo los artistas de principios del siglo XX intentaron vincular estructuralmente la música con las artes del espacio. Alguno de los ejercicios mostrados en la exposición consisten en danzar frente al lienzo siguiendo la pauta de la música escuchada (Kandinsky, Severini, Boccioni, Balla, Larionov....). Otros ensayan en el cuadro una especie de partitura (Kandinsky, Kupka, Klee, Picabía, Macke...). Y otros son ejercicios de pintar en el estado pasional creado después de una audición (Kandinsky, Carrá, Ender, Shkolnik, Delaunay, Survaje....)
Los músicos, a su vez, descubren que la composición musical genera una sensibilidad plástica espacial (Schomberg) y que un cuadro puede ser una partitura (Cage....)

La relación entre la arquitectura y la música también es tradicional. Desde antiguo (tradición pitagórica) estaba claro que la estructura proporcional de la armonía (instrumental) era la misma que la contenida en el esqueleto geométrico (organizativo) de la arquitectura. La equivalencia proporcional (matemático-geométrica) entre artes es una larga tradición esotérica que se desarrolla en multitud de escritos y tratados a partir del Renacimiento hasta finales del siglo XIX y comienzos del XX (es la tradición del Número de Oro y las armonías proporcionales, que culmina con la aparición del "Archéomètre de Saint Ives d´Alveydre", publicado en 1911).

Aunque esto es así, entre la arquitectura y la música no se han realizado ensayos de directa trascripción como los practicados entre la música y la pintura. Donde la arquitectura si ha participado, desde Vitruvio, ha sido en la propuesta de configuraciones espaciales destinadas a albergar la ejecución musical, tratando a la arquitectura como cáscara conforme para que la música sea posible.

Quizás para la formación arquitectónica mediada gráficamente el ejercicio por antonomasia es tantear dibujos directos o de ámbitos espaciales, una vez que la música se ha dejado de escuchar. No la danza gráfica guiada por el sonido en acto, sino la exteriorización configurativa a partir de la espacialización en ausencia, provocada después de la escucha.

Y esto nos lleva a varias cuestiones relacionadas. La primera apunta a las experiencias básicas para la formación arquitectónica. La segunda nos lleva a la relación entre las distintas actividades artísticas. Y la tercera nos conduce a la reflexión acerca de la interioridad y la exterioridad y, de rebote, a la experiencia de la insipidez o grado cero de las artes.

Respecto a las experiencias formativas en arquitectura, recientemente he leído un interesante ensayo de L. Muntañola. Se titula "¿Se puede enseñar arquitectura?" y es su discurso de ingreso en la Real Academia de Bellas Artes de San Jordi. En este escrito Muntañola defiende que, al margen de las disciplinas profesionalizadoras (que enseñan el oficio de diseñar-proyectar), la arquitectura se aprende haciendo teatro, danza y música, como asistiendo a fiestas y demás rituales colectivos, que son las ocasiones donde se experimenta la dialógica social "provocando la imaginación espacial en relación a como los otros, a su vez, viven el espacio, de acuerdo a los usos, las funciones y las costumbres socialmente significativas".

Para Muntañola la arquitectura reside en la experiencia colectiva de la interacción, en la vivencia dialógica que hace aparecer el espacio arquitectónico como condición y referencia significadora de la participación socializada en un ritual. Arquitectura como marco y atmósfera de la convivencia política, como contexto movilizador de la imaginación dialógica.

Desde la pedagogía básica, esta radical visión debe de llevar a ejercicios que, prescindiendo de la formalidad externa (superficial) de los objetos edificados, pongan la atención en las atmósferas ambientales y las relaciones rituales de la interacción. Se supone que experimentando el espacio como acontecimiento relacional, la arquitectura se descubrirá como contexto, como referente, como envoltura constitutiva de la significación situacional.

Pero la arquitectura no puede quedarse en el mero sentimiento. Si es arte tiene que ser producida, tiene que ser configurada. Y la pedagogía debe de conducir a ese proceso de realización. Difícil ejercicio en el que se trata el contexto como texto, en el que se acaba determinando el marco donde la interacción presentida como acontecimiento debe de ser albergada y reforzada. La peculiaridad de este ejercicio está en que el proyectar arquitectónico tantea y determina los límites, las condiciones de borde, de una amplitud ambientada donde la actividad relacional social ha de poder ser significada con intensidad. Arte de la delimitación en la que siempre queda ausente el contenido. Las otras artes

objetualizan el contenido, aunque todas ellas producen una atmósfera (la de su realización) y un vacío (el correlativo a su constatación como obras).

En este sentido todas las artes comparten un componente arquitectónico, en la medida en que las obras son mundos (Ricoeur) que presentan distribuciones organizadas de materia en el interior de marcos delimitadores que, al tiempo que evidencian la formalidad textual de su presencia, ocultan su dinamicidad ejecutoria (procesativa) y determinativa (intencional o dialógica (Perniola)).
Lo arquitectónico, en cualquier arte, es lo ocultado en lo manifiesto, lo contextual que su formalidad instituye en el proceso de producción de su presencia. En cualquier arte y también en la arquitectura.

Pero las artes no son equivalentes, no son directamente traducibles unas en otras, ya que proceden de distintas matrices imaginarias (activas), están involucradas en distintas manipulaciones materiales, y responden a situaciones dialógicas peculiares.
No se puede propiamente dibujar la música ni escultorizar un poema, ni edificar un cuadro... Aunque siempre se ha procedido a utilizar la recepción de obras de una modalidad artística para estimular la actividad productiva en cualquier otra.

En particular nosotros utilizamos el dibujar (el dibujo) como modalidad artística autónoma y como mediación ejecutoria para experimentar y proyectar arquitectura.
Es un uso tradicional del dibujar que fuerza la configuración de lo gráfico en ciernes hacia referentes significativos arquitectónicos.
Cualquier dibujar informal puede significarse como una atmósfera envolvente. Y cualquier dibujar estructurado con líneas y zonas puede significarse como un ejercicio de recorridos y delimitaciones que es el sentido "realista conceptual" de los tanteos proyectivos arquitectónicos en planta y sección.

Hablamos del dibujar que se enfrenta al proyectar, tanteando y explorando la arquitectonicidad de los rituales de interacción que condicionan las propuestas arquitectónicas.
Luego hay otro dibujar del proyectar que persigue la concreción técnico-formal de la envolvente edificatoria de la arquitectura en ciernes. Y otras modalidades que, con la propuesta arquitectónica concretada, se ocupan de describir técnica y retóricamente el objeto proyectado como objeto externo, como pura definición de su materialidad.
Estos dibujos se acomodan a la organización precisa de las cáscaras edificadas, pero no son nunca los determinantes de la arquitectonicidad de los proyectos, que siempre queda implícita en la configuración tentativa y progresiva de las amplitudes, arrastrada en el proceso proyectivo.

Las modalidades descritas del dibujar conducen a dos ámbitos experimentales básicos en la pedagogía de la arquitectura. La primera es idónea (afín significativamente) para la imaginación dialógica del espacio relacional o arquitectura en su grado cero y la segunda es inevitable para la determinación técnica del objeto en proyecto que constituirá materialmente la envoltura y presencia del edificio.
Pedagogía exploratoria de la interioridad arquitectónica y pedagogía determinadora de la estructura constructiva, los límites y la exterioridad del objeto arquitectónico.
La arquitectura es el todo de estas concreciones pero en la pedagogía parece provechoso distinguir estas situaciones atencionalmente diferenciables.

Conformes con Mountañola, nosotros venimos diferenciando una enseñanza del dibujar vinculada con la arquitectonicidad interior en su estado más genérico y otra, también relativa a la arquitectonicidad interior, en un grado más específico. Las llamamos dibujar para la concepción, de acuerdo con la matización introducida por Boudon. Las otras materias troncales y básicas del departamento (Geometría Descriptiva y Dibujo de Edificios) se ocupan del dibujar vinculado con la exterioridad (materialidad) de los objetos arquitectónicos.
Un dibujar que trata lo arquitectónico desde el interior y otro dibujar que lo trata desde el exterior. Desde dentro y desde fuera. Lo arquitectónico como envolvencia y lo arquitectónico como envoltura.

El vídeo que se mostró en la sesión ilustra la pedagogía que hacemos del dibujar como experimentación del espacio gráfico entendido como acontecimiento, guiado por el sentimiento relacional y ambiental, que produce obras tentativas informales y representativas de sombra-luz, utilizando como referente el propio ambiente del aula sumido en la oscuridad o débilmente iluminado. Es una ejercitación análoga al dibujar a partir de haber escuchado una obra musical, y también análoga al dibujar a partir de haber danzado o participado en un ritual colectivo. En todos estos casos el dibujar es una experimentación del hacer (del dibujar) que produce obras que son significadas por la propia acción y por el vacío representativo (atmosférico) que conforman. Luego, después de este ejercicio, cualquier dibujo puede ser significado como configurador de ámbitos desocupados, que es la característica arquitectónica común de las obras gráficas y de la arquitectura.

Este dibujar introduce en el grado cero de lo arquitectónico, en la experiencia básica de la arquitectura como envolvencia que sorprende y da sentido al resultado como desencadenante de la espacialidad que producen las acciones (gestos, barridos) que se superponen y contraponen buscando un significante configural en el propio dibujar.

Entendemos que el grado cero de lo arquitectónico, en el dibujar como en el proyectar arquitectura, (como en el lenguaje literario), está en la neutralización ejecutoria, en el hacer configurador guiado por la extrañeza imprecisa del

vacío que producen los procesos que exploran, con propósitos no representativos, el puro dibujar, o el dibujar a partir de la experiencia del ambiente como amplitud desocupada y envolvente, teñida de oscuridad.

Grado cero que se asocia con el errar, con el explorar la superficie encuadrada del soporte, al encuentro de la sorpresa de una configuración resonante (significante) en el seno del grupo pedagógico. Lo arquitectónico sin arquitectura, lo organizativo indefinido que reclama concreción.

El grado cero de lo gráfico orientado a la experiencia arquitectónica, una vez asentado, se convierte en referencia ejecutoria y procesativa, en lugar ritual donde buscar el evento conformador de lo envolvente, que es la experiencia básica de lo espacial relacional.

19. Doctorado. (30-04-03)

Doctorarse supone adquirir el grado (de doctor) a partir del cual el doctorando será considerado docto (que, a fuerza de estudios, ha adquirido más conocimientos sobre una materia de los que son comunes).
Pero doctor quiere decir persona que enseña, que derrama o imparte doctrina. Y doctrina indica el conjunto de ideas y posturas que profesan la mayoría de los autores que conocen una materia.
El doctor es, así, alguien que enseña una doctrina en la que ha adquirido mas conocimientos de lo común (en la que es docto).

La defensa doctoral es, pues, el acto en que otros doctores reconocen en el doctorando el grado de conocimientos no comunes alcanzado y, al tiempo, su capacidad de enseñante, que viene a ser su capacidad de sinoptizar los conocimientos en los que ha profundizado.
El doctor conoce un ámbito cognitivo (doctrinal) que es capaz de sinoptizar para así poder adoctrinar (instruir) a sus discípulos.

Enseñar, además de mostrar, es sinónimo de instruir, que significa comunicar sistemáticamente doctrinas, al tiempo que se proporcionan las reglas y advertencias prácticas para alcanzar un adiestramiento (hábito operativo) en el ámbito de la materia que se enseña. Un doctor es, por tanto, un enseñante especializado en un saber, capaz de organizarlo, estricta y simplemente, en doctrina para guiar el adiestramiento.

*

Docto.	Que a fuerza de estudios ha conseguido mas conocimientos que los comunes.
Doctor.	Persona que enseña. Maestro Título que la iglesia otorga a algunos santos que tienen mayor profundidad doctrinal.
Doctrina.	Enseñanza que se da para instruir. Conjunto de ideas u opiniones sustentadas por una persona o grupo. Opinión que comúnmente profesan los más de los autores que han escrito sobre una misma materia. Derramar doctrina (adoctrinar). Enseñar, extender doctrina.
Instruir.	Comunicar sistemáticamente ideas, conocimientos o doctrinas. Dar a conocer el estado de una cosa, informar de ella, o comunicar reglas de conducta.
Instrucción.	Curso que sigue un proceso. Conjunto de reglas o advertencias para algún fin. Ordenes o reglamento. Conjunto de enseñanzas prácticas para el adiestramiento.
Sinopsis.	Disposición gráfica que muestra o representa cosas relacionadas entre sí, facilitando su comprensión conjunta. Esquema. Exposición general de una materia o asunto presentados en sus líneas esenciales. Sumario o resumen.

20. Acabar, comenzar. (05-05-03)

Puede que sea imposible enseñar a empezar operaciones productoras. Quizás por eso la enseñanza se asienta en adiestrar en el acabado. De hecho se enseña así, a acabar, a resolver, a liquidar, a concluir. Lo acabado tiene el aura del producto que responde a la solución de una tarea que, por estar acabada, se supone bien definida de antemano.

Los productos en ciernes, o a medio elaborar, son siempre difíciles de considerar porque contienen ambigüedad y son irreductibles a la precisión cerrada de los productos concluidos. Sin embargo el acabado repetido abre al entendimiento del proceso y lo problematiza, significando las operaciones tentativas y las rectificaciones que inevitablemente se acometen en cualquier producción.

Luego, cuando se posee una habilidad ejecutoria asentada, resulta que lo importante, junto con el acabado, es ese proceder tentativo y rectificativo, más o menos abierto según los casos, que asume el protagonismo fundante de la habilidad.

*

Conocer algo es saber de los procedimientos que soportan la destreza ejecutoria de ese algo; es poder nombrarlos, relativizarlos, estructurarlos, en suma, significarlos abriéndolos a su variabilidad, con la confianza asentada en que es posible el acabado de las tareas o productos que el oficio realiza.

En este estadio, el comienzo de una tarea es el simple momento de iniciarla, que siempre es un reinicio que actualiza la habilidad arrastrando la experiencia acumulada. Y el acabado se transforma en un modo de detención momentánea, que abrevia en un resultado incidental el proceso indefinido de hacer o producir en ese determinado campo del saber.

El progreso en el conocimiento de un saber se basa en el enriquecimiento operativo y significativo del proceder, que es la consecuencia de la reiteración de la actividad ejecutiva, en la medida en que la propia reiteración exige ensayar nuevos medios, buscar nuevas referencias, afinar los significados de las operaciones y elaborar sucesivos criterios de evaluación parcial y final respecto a la marcha de los procedimientos y a su acabado. En este progreso, las tareas terminadas juegan el papel de confirmadores, pasan a ser objetivaciones enjuiciables por otros y evaluables según criterios externos al autor y, así, juegan el papel de confirmadores o problematizadores de los procedimientos empleados.

*

Entre las destrezas que se enseñan hay algunas que se ajustan bien a procedimientos metódicos bien estructurados y otras que se ajustan mal, aunque las enseñanzas básicas fuercen todos los aprendizajes a la solución de tareas que son imitaciones o resoluciones simplificadas que, con el progreso del aprendizaje, se van complicando.

Esto ocurre con las enseñanzas conjeturales y artísticas. Que no permiten metodizaciones semejantes. En estos casos se recurre a la simplificación provisional de las tareas acercándolas forzadamente a la lógica de la resolución de problemas.

En nuestras Escuelas el dibujar y el proyectar son dos aprendizajes básicos que no se ajustan a la resolución elemental de procesos metódicamente prefijados pero, a pesar de su naturaleza, parece imposible plantear la iniciación de sus enseñanzas sin recurrir al forzamiento reductivo de los procesos, seleccionando paradigmas de acabado que anulen la tensión conjetural de los procesos circulares en que consisten las tareas artísticas.

En estas enseñanzas se supone que cuando se ha aprendido a terminar se comienza a tener conciencia del proceso, al tiempo que lo terminado, como obra concluida, ingresa en el circuito crítico donde lo abreviado se clasifica y se valora. Entonces es cuando la enseñanza artística empieza a tener contenido e interés. Después de haber aprendido a concluir, cuando la angustia de la terminación se transforma en el placer por rectificar, por rehacer, por tantear diferentes resoluciones liberadas de artificios simplistas.

Por esto parece importante acelerar o desmitificar cuanto antes el acabado como referencia pedagógica consoladora y dedicar el mayor tiempo posible a descubrir, concienciar y ensayar diversos procesos de elaboración, enriqueciendo la dinámica de sus significaciones y minimizando los patrones formalistas con que se suelen valorar los resultados.

*

El arte, como la vida, siempre está comenzando, o no tiene comienzo. El inicio de todo es arbitrario. Da igual, porque todo lo que importa, cuando importa, ya estaba iniciado. El comienzo, como el caos, son inimaginables, inabarcables. Si hay algún inicio es el de la narración, que siempre se desarrolla a partir de un arranque. Pero, aunque haya narraciones que cuenten el comienzo de cualquier acontecimiento o que expliquen causalmente cualquier situación, siempre lo harán a partir de otros acontecimientos o actuaciones precedentes en la experiencia.

Los griegos llamaban argé a aquello de lo que derivan todas las cosas en el sentido, o de una realidad elemental primordial de la que proceden todas las demás, o de una razón causal que encadena las cosas como efectos sucesivos.

Pero en el arte no hay nada parecido a un arranque sino es la propia actividad artística arraigada como necesidad y experiencia. En el arte, arrancar es proseguir en otro momento, es ponerse otra vez a producir renunciando a un principio que siempre se evapora y que resulta irrelevante.

Y luego, en el fragor de producir y producir, el gran problema es terminar, acabar, detenerse. Leonardo y Balzac y otros... dicen que las obras ya son tales cuando son completas y no están acabadas. Acabar solo tiene sentido en el arte como abreviación, como un dejar de hacer y son múltiples los testimonios acerca de la angustia y la arbitrariedad de los acabados.

21. Dibujo 2. Curso 2002-2003. (11-05-03)

El salto a proyectar arquitectura, a empezar a proyectarla, no es obvio ni fácil. Supone entrar de lleno en las conjeturas, las generalizaciones, y las formas abiertas. Supone un enorme esfuerzo imaginario y perspicaz. Al tiempo que se inician nuevos hábitos de trabajo y de modos de dibujar. Un intenso choc en el interior de un campo complejo del que se desconocen sus regularidades, sus argucias y sus trampas operativas.

*

Todos los años creo que había que preguntar a los alumnos por qué creen que les interesa la arquitectura y como se imaginan a sí mismos como arquitectos. Pero no lo solemos preguntar, como si temiéramos que la pregunta fuera excesivamente constriñente, o agresiva, o extemporánea.

*

Entrar en el proyecto arquitectónico es entrar de un golpe en los aspectos atencionales de la arquitectura, entre los que destacan: los constructivos, los utilitarios, los comportamentales, los organizativos comunicativos, los ambientales y los paisajístico-significativos (simbólicos presenciales). Y supone definir y acotar la estructura y la variabilidad de cada aspecto aislable, al tiempo que se experimentan los modos gráficos de consignación y tanteo de cada ámbito atencional.

*

Quizás sea imprescindible, en este arranque, proporcionar a los alumnos la información básica necesaria para entender cada atención, aunque esto suponga fabricar un vademecum incompleto y parcial que todo profesor evita organizar.

*

No hay arquitectura sin comportamientos a albergar. Y los comportamientos son hábitos ejecutorios y morales individuales y en grupo. Formas de vida socialmente reconocibles. Cualquier arquitectura que se considere es un escenario que permite ciertos comportamientos (usos) que se pueden conjeturar narrativamente, ajustados a las características organizativas, ambientales, y ubicativas que la propia arquitectura determina. Los edificios de la arquitectura son contenedores de historias. Por eso el entendimiento de la arquitectura comienza por las conjeturas narrativas que cabe encajar en su interior y su entorno.

A la inversa, todo proyecto empieza por una o varias narraciones comportamentales a las que el edificio en ciernes debe de dar cabida. Sin narración no hay posibilidad de proyectar. La narración es la urdimbre de donde se saca el programa. Y el programa es la discretización en usos, que son áreas matizadas o locales (habitaciones) donde la narración de arranque se puede ubicar. Por eso la discretización habitacular no sale directamente de la narración sino de la encapsulación moral y ambiental de las situaciones más estables o duraderas incorporadas en los relatos.

Cuando un cliente propone una lista de locales (o áreas) a ser cumplimentada (programa de necesidades) está describiendo una encapsulación negociada y decidida, por donde pasa un relato que no se cuenta del todo y que el arquitecto tiene que desplegar conjeturalmente para dar sentido a su proyecto.

No es fácil aventurar narraciones desencadenantes de arquitecturas, porque resulta tedioso describir lo cotidiano y porque es arriesgado apuntar a la utopía crítica, que puede deshacer en fantasía idealizada la necesidad de radicalización narrativa y ambiental de la que arrancan los proyectos con interés.

*

Pero las historias, tanto en lo que tienen de vulgaridad (cotidianidad), como en lo que tienen de singularidad, pasan por los actos encadenados del comportamiento temporalizado, que siempre tienen lugar a través de posturas y movimientos (o sedencias) corporales soportadas por muebles, herramientas, aparatos y otros útiles, incluidos en ambientes de amplitud idónea, adecuadamente iluminados, ventilados y atemperados. Estos elementos de localización y soporte de las acciones de las historias son las unidades funcionales que, convenientemente dimensionadas, agrupadas y distribuidas, constituirán el contenido ergonómico y proxémico condicionante de la futura arquitectura en fase de proyecto.

Cuando se impone económicamente que el proyecto se atenga a mínimos espaciales, el estudio y organización de las unidades funcionales indispensables asociadas a la historia adquiere una importancia básica. Si el proyecto puede disponer de un cierto exceso dimensional, esta atención se relaja como se distiende el patetismo de las historias asociadas.
Radicalizando el exceso dimensional, cabe llegar a narraciones abiertas (soportadas por historias difusas) en donde lo funcional pasa a ser aleatorio y discrecional. Es el caso de los contenedores vacíos dispuestos para albergar cualquier organización funcional que pueda imaginarse incluida en ellos. Este posicionamiento proyectivo es, en gran medida, irresponsable ya que vacía al proyecto de sus contenidos morales y difiere en el usuario el trabajo de la organización funcional (utilitaria) de la arquitectura.

Las unidades funcionales, soportes de la actividad encadenada en que consiste el comportamiento social, caben dentro de una atención específica que llamaremos ergonómico-proxémica. El fundamento y protagonista de las acciones es el cuerpo (el cuerpo humano, para las acciones humanas) que, o descansa, o está en movimiento.

Descansa en sedencia y apoyado en algo que lo soporta (lecho, tumbona, sofá, silla, etc.). Y se mueve desplazándose (andando, corriendo, saltando, etc.), o parcialmente detenido, manteniendo posturas físicas libres o soportadas que le

permiten coordinaciones sensoriales activas, como la manipulación de objetos, la atención sensorial informativa, la comunicación gestual y verbal, la elaboración expresiva, la reflexión, etc.

Todas las acciones son actividades automatizadas o conscientemente controladas que requieren una coordinación sensomotora peculiar en la que están involucradas ciertos sentidos, la experiencia perceptiva de las alertas asociadas a ellos, y patrones regulares de movimiento de los miembros del cuerpo con ritmos compensados que evitan dinámicamente los desequilibrios. Todo un complejo funcionamiento sistémico, neuronalmente controlado, que canaliza la energía disponible de tal manera que, cuando se está haciendo algo específico, son inhibidas todas las demás potencialidades funcionales que no están relacionadas en el control senso-perceptivo-motor de lo que se hace. Cada acción humana se corresponde con un estado dinámico del organismo que impide que otros posibles estados interfieran. Y cada acción humana se produce en un medio exterior dispuesto de forma que la acción sea posible. (ver: E.T. Hall, "La dimensión oculta").

El desplazamiento es una actividad dinámica que se funda en el desequilibrio controlado en cierta dirección de la amplitud circundante, de manera que el cuerpo, en constante desequilibrio producido por el desplazamiento de la cabeza y compensado por la sucesiva colocación de las piernas y los brazos en posiciones repetidamente pautadas, se traslada armónicamente en la dirección elegida. La sucesión de posiciones de los miembros del cuerpo, más o menos rápida, está vinculada con la visión lejana y media que escruta el entorno evitando obstáculos, con la audición (en constante alerta), y con la propiocepción del esfuerzo y el desgaste (de líquidos, de sales, etc.) que el movimiento produce. La carrera deportiva, en un extremo, impide toda atención que quede fuera del control cenestésico del ritmo y del desgaste del movimiento, y del sensorial que controla la dirección y el objetivo de la actividad. En el otro extremo está el paseo, en el que el desplazamiento se automatiza y el control propioceptivo y sensorial se relajan permitiendo otras actividades (atenciones) superpuestas. Paseando se puede conversar reflexivamente, contemplar el ambiente... etc. Si las actividades superpuestas reclaman más atención, el paseo se puede interrumpir sin dificultad.

Hay actividades cuyas ejecuciones requieren suprimir el desplazamiento, mantener en tensión el tronco y mover los miembros superiores (en especial, las manos) para realizar tareas de precisión que necesitan una atención senso motora focalizada e intensificada.
En estos casos, se disponen soportes (muebles) para recoger el cuerpo en sedencia liberando los brazos-manos. También son necesarios planos de trabajo donde apoyar las herramientas u objetos a manipular, de forma que la ejecución de las tareas sea cómoda, en ambientes con la iluminación adecuada para que la visión sea óptima y las sensaciones térmicas y atmosféricas proporcionen comodidad.

Hay tareas manipulativas que requieren mantener el cuerpo erguido y con capacidad de desplazamiento, mientras se ejecutan las tareas soportando los objetos al alcance de los movimientos de los brazos-manos.

También hay tareas donde la atención visual es casi total (como en la lectura, el visionado de cine o televisión, etc.), en las que lo principal es mantener el cuerpo en equilibrio estable sólo dispuesto para adoptar posturas extáticas que refuercen o relajen la focalización perceptiva.
La conversación requiere, además de la palabra (movilidad fonadora), de ademanes posturales y gestos de la cara, brazos y manos que refuercen el decir. Según la tensión (o pasión) que se necesite en los distintos casos comunicativos, las posturas dinámicas básicas del cuerpo variarán desde la sedencia (para conversaciones intranscendentes) hasta la movilidad total contenida, en el teatro y la danza. Además, en la conversación, la distancia relativa entre los intervinientes y la iluminación ambiental deben de permitir que los interlocutores puedan apreciar en proximidad la totalidad de las partes del cuerpo del otro que se estén empleando como refuerzos expresivos.

Las distintas actividades y sus condiciones de soporte y ambiente son estudiadas por la ergonomía. Para la arquitectura hay ficheros publicados que contienen informaciones analíticas muy precisas. (ver: Neufert).

*

Otro campo atencional básico en la arquitectura es el referido a las agrupaciones de elementos y los sistemas de comunicación que los hacen accesibles. Desde un punto de vista urbanístico los asentamientos humanos son agrupaciones de cápsulas o habitáculos que abrigan actividades de grupos preservándolas de la intemperie y de la curiosidad.
Estas unidades pueden estar separadas entre sí, de modo que la red comunicativa sea el vacío territorial que queda entre las cápsulas, o pueden estar adosadas (compactadas), de manera que el vacío territorial sea el mínimo. En este caso la compactación en planta tiene como límite la organización de una red de comunicaciones que alcance a todas y cada una de las unidades (como el sistema arterial y venoso debe de llegar a todas las células del cuerpo). Los sistemas de compactación en planta se basan en mallas que llenan el plano (redes pleremáticas, como la cuadrícula y la triangular) de manera que cada línea de comunicación sirva a series de unidades adosadas en cada uno de sus lados.

La compactación en planta de unidades habitaculares lleva teóricamente a una malla de dimensión indefinida de ejes cruzados de comunicación (el modelo teórico con mallas cuadriculares es el campamento romano), que sólo se limita por los accidentes del terreno donde se asienta y por la capacidad de unidades que se necesiten en cada caso. Naturalmente, estas unidades sólo tienen vistas a las vías de comunicación. La iluminación se resuelve con patios interiores donde se vuelcan los habitáculos. Cada habitáculo puede tener varias alturas.

Es fácil pensar que para organizar un asentamiento humano con este modelo de organización, bastará con desocupar la malla compactada y localizar en los vacíos los espacios y edificios necesarios para los servicios y las instituciones comunes.

Pero la edificación permite repetir el plano horizontal, es decir, superponer planos en altura de forma que se densifique la superficie construida por unidad de superficie en el plano del suelo. La superposición de planos tiene como límite la propia capacidad de la tecnología constructiva para transmitir al terreno las cargas producidas por la superposición.

Si suponemos ahora que lo que repetimos en altura es la malla plana compacta por medio de núcleos de comunicación verticales que nos permitan acceder a los diferentes niveles, nos encontramos con un volumen indefinido (en superficie y en altura) de unidades, perfectamente accesibles a través de la red de comunicación, pero encajonadas, sin posibilidad de recibir una buena iluminación natural. La ventilación se podría resolver con patios o conductos verticales.

Sigamos. Si en esta masa compacta y espacial de apretadas unidades habitaculares, perfectamente accesibles a través de la red primaria de comunicaciones horizontales y verticales, quisiéramos disponer ámbitos públicos diversos o producir condiciones más convencionales de iluminación, tendríamos que desocuparla para producir vacíos interiores donde ubicar los ámbitos públicos o las entradas de luz. Los bordes de la masa siempre serían lugares especiales.

Operaríamos quitando unidades y reforzando las comunicaciones alrededor de los vacíos.

*

Supongamos ahora que queremos que todas las unidades tengan luz (no soleamiento).
Entonces desocuparíamos la gran masa de manera que todas las unidades habitaculares se abrieran a patios de dimensiones proporcionales a la altura de la masa.

Con esta operación hemos llegado a la organización masiva radical sometida a la llegada de luz a todas sus unidades.
Esta masa también cabe desocuparla para introducir en ella ámbitos públicos.
Bien. Pues a partir de este esquema podemos ahora diferenciar, recortándolo, todas las tipologías agrupativa de habitáculos, de viviendas.

Por ejemplo: Si aislamos una de las zonas lineadas componentes de esa masa tendremos el bloque abierto organizado por un eje comunicativo y habitáculos a los dos lados. En este esquema la comunicación vertical es discrecional y la dimensión indefinida sólo limitada por las alturas permitidas, el solar elegido y el tamaño de la promoción.

*

Este esquema tiene habitáculos a dos orientaciones. Para corregir este hecho cabe, o cruzar los habitáculos (el paradigma es la unidad de habitación de Marsella de Le Corbusier), o eliminar una de las tiras de habitáculos dejando la comunicación como borde de la banda.
Con una sola tira lineal un edificio puede componerse doblándola de diversas maneras.

Ahora bien, las bandas indefinidas de habitáculos agrupados (como las masas compactas de donde venimos derivando) cortan la visión lejana desde los habitáculos. Para resolver este problema la solución es la discretización de la banda (bloques abiertos) o la limitación del edificio minimizando las comunicaciones horizontales. Con esta operación aparecen las torres (edificios discretizados) con diferente cantidad de unidades alrededor del núcleo.

Los rascacielos son edificios lo más altos posibles. Pueden ser torres (rascacielos de núcleo pequeño) o bloques lineales cerrados sobre sí mismos (rascacielos de núcleo ancho).
En estos casos las comunicaciones también son discrecionales.

22. La búsqueda de las figuras de luz. El negro, el borrado y el dibujar entre grises. (22-10-03)

Dibujamos en papel grande (de 1x0,70) y lo hacemos con carboncillo. Y con trapos y con gomas. Y dibujamos en un ambiente en penumbra, de muy poca luz. Así acometemos la expresión. La danza gozosa que deja huellas en el papel. Movimientos negros que completan el marco con el patetismo del trazo intenso. El tamaño del papel es importante para hacer posible la gestualidad amplia y para iniciar la disciplina ritual de colocarse fijo delante del tablero, con un pie delante, de modo que, apoyado en el pie de detrás, se domine el cuadro y, apoyado en el de delante, se llegue sin dificultad a cualquier parte de la superficie del papel. El 1x0,70 es el tamaño idóneo para dominar el cuadro (el dibujo en ejecución), en el límite de lo manejable, sin grandes sacrificios. Un marco más pequeño se puede rellenar exclusivamente con movimientos de los brazos sin que el cuerpo entero colabore y un encuadre mayor requerirá desplazamientos constantes para controlar la mancha del dibujo en el dibujar. Utilizamos el carbón porque es la técnica mas versátil (más plástica, más fácilmente corregible) y nos interesa mucho el dibujar que pasa por infinitos estados intermedios (tentativas y correctivas) antes de ser abreviado por cualquier forma de acabado. Queremos hacer dibujos "no acabados", dibujos abiertos. Dibujos completos (en todos los estadios) pero dibujos sin terminar (sin patetizar).
Aún en el estadio del dibujar lúdico (expresivo), sin ningún modelo representable, intentamos no dibujar bordes y contradibujar con el trapo que conduce a la extrañeza del dibujo propio en medio de la experiencia del acariciado del papel. El trapo rebaja los negros, los desactiva, y muestra el pathos de la borradura que se resuelve en grises, en sutiles tonos intermedios (sin negros ni blancos) que maximizan la apreciación de matices sutiles de asombrado.

Con esta experiencia, repetida varias veces en el ambiente en penumbra, nos ubicamos frente a modelos débilmente iluminados en contra luz. Así iniciamos la experimentación de las figuras de luz, que requiere una técnica de mirar y un procedimiento ritual de dibujar. Primero el mirar. Con los ojos tan cerrados que solo se distingan las figuras de luz enmarcadas entre sombras. Sin apreciar los bordes de los objetos, sin distinguir detalles. Tratando de ver solo la luz abriéndose paso entre las sombras. ¿Y el dibujar?. Primero la búsqueda del encuadre emocionante, su tanteo en croquis o dibujos muy rápidos hasta que la distribución de las sombras recortadas conmueve. Esta fase del acercamiento se facilita utilizando cámaras fotográficas, o espejos, o marcos para recortar el campo visual.
Después llenar del todo, en el menor tiempo posible, el papel. Sin dibujar bordes, sin encajar los objetos. Solo ubicando la luz, en un ciclo circular de pasar el trapo, perfilar la figura de luz blanqueando (borrando) lo gris y, luego, volver a repetir correctivamente la operación, hasta que la configuración grisificada al máximo y sin líneas de borde, resulte conmovedora.
Cuando esta fase se ha llegado a dominar, se procede a medir las figuras de luz que, así, se transforman en argumentos que aparecen en el papel pidiendo la activación de los tonos intermedios y los grises más intensos.
Aquí detenemos la ejercitación experimental, con la seguridad de que la estimulación imaginal de un dibujo es máxima cuando no esta acabado y que el acabado es un accidente resumidor sin interés en el proceder ritual del dibujar.

23. Candela - Pérez Piñero. Un diálogo imaginal. (24-10-03)

La relación de Candela con Pérez Piñero es el encuentro, curioso y apasionado, de dos formas de imaginación temática y material de la arquitectura.

*

Queremos entender por imaginación temática y material el ámbito de las imágenes que se generan por la fijación en alguna temática y por el trato constante con la manipulación de un material. Para Bachelard, la imaginación humana es el compendio movilizador que, en cada ser, provoca y sostiene la acción transformadora, a partir de la experiencia dinámica acumulada en relación a algún modo de producción de artefactos. Imaginación también son las imágenes. Y las imágenes son preexistencias, recuerdos y, por supuesto, resultados, obras concluidas. Imaginar es el contrapunto del hacer. Hacer es transformar, conformar, y formar, vuelve a ser hacer (dar forma, realizar). No se sabe concebir la acción humana sin vincularla con el contrapunto imaginario que da sentido a los movimientos de la acción, enfrentados a la resistencia de la materia que se transforma y al uso o función (destino) del objeto-efecto que se quiere producir.

*

Cuando aparece en escena Pérez Piñero en 1961, Candela es un profesional curtido en el trato del hormigón laminar para la solución de cubiertas. Lleva más de 10 años de constructor de sus diseños, monográficamente centrados en el invento de cubriciones abovedadas y regladas, resueltas en hormigón armado con ingeniosos sistemas de cálculo, encofrado, vertido y acabado, que le permiten usar la mano de obra y los medios disponibles, en el México de los años 50, ajustados a una rigurosa economía de costes. Además, es universalmente reconocido (y premiado) y forma parte, con Fuller y Ove-Arup, del Jurado que concede el premio A. Perret para estudiantes, del Congreso de la U.I.A., al "Teatro Transportable" de P. Piñero.

Candela en esa época posee una eficaz dinámica imaginaria, temáticamente centrada en las cubiertas y materialmente implicada en la sensibilidad de la ejecución y el comportamiento de las láminas de hormigón armado que lleva construidas.
Pérez Piñero, entonces, todavía alumno de la E.T.S.A.M., había inventado un mecanismo capaz de desplegarse hasta configurar una estructura espacial de gran dimensión. Su temática es la misma que Candela (la misma que interesa a Fuller y a Ove-Arup), las cubiertas. Pero Pérez Piñero no está familiarizado con el hormigón y las cáscaras. Él parece un hombre de artilugios, de pequeñas maquetas móviles manejables con las manos, que acaba de descubrir una disposición de barras rígidas articuladas que, estirada, se expande como un pantógrafo tridimensional.

Una imaginación comprometida con la materia rígida y superficial y otra, estimulada por la movilidad de mecanismos que, extendidos como estructuras espaciales no compactas, tienen que completarse con cubriciones superficiales relativamente independientes de las soluciones de los mecanismos portantes.
A partir de 1961 la trayectoria de Candela, ya famoso y reconocido, evoluciona hacia la consideración de grandes estructuras deportivas para las que su técnica fabricadora de cáscaras resulta limitada. En este empeño, no deja de considerar la utilidad de las cúpulas esféricas de elementos metálicos, de las que P. Piñero, cada vez es más especialista, hasta que, en 1966, proyecta (con Castañeda y Peyrí) el Palacio de los Deportes de México DF, rematado por una cúpula esférica, organizada en planos convergentes en el polo (por recomendación de P. Piñero), cuyos vanos se rellenan con paraboloides hiperbólicos (una superficie bien conocida de Candela) suspendidos, que rigidizan la cúpula y resuelven la cubrición a la intemperie. En este proyecto, Candela inventa un híbrido estructural que le vincula a P. Piñero y le permite ganar el concurso y construir el edificio para la Olimpiada del 68. La cúpula híbrida del Palacio es una gran conquista imaginaria, una especie de cadáver exquisito temático y material a la espera de posteriores desarrollos.

P. Piñero, en ese período, ya arquitecto, desarrolla y perfecciona su primer mecanismo extensible y transportable, diseñando cúpulas macladas y cúpulas de módulos planos y directriz esférica. En este proceso, el ingenio de Piñero se sensibiliza con el invento de Candela y empieza a trabajar con el objetivo expreso de encontrar el modo de construir estructuras desplegables que lleven incorporado el cerramiento.

Candela y Piñero se hacen amigos a raíz de conocerse en 1961 y, desde esa fecha, no dejan de mantener relaciones profesionales. Cada uno está en un ámbito profesional e imaginario propio y diferente, pero ambos sienten una atracción recíproca por la trayectoria y la experiencia del otro. Candela atendiendo a la viabilidad de planteamientos muy concretos, y P. Piñero totalmente entregado a la movilidad de sus mecanismos. En el año 1969 la NASA se interesa por las estructuras de Piñero con el propósito de construir invernaderos en la Luna (recién conquistada) y Piñero responde realizando una serie de modelos de cúpulas auto plegables adaptadas a los vehículos lunares. En la primera visita a esta entidad, Piñero es acompañado por Candela que, a la sazón, está empezando a replantearse su actividad profesional, gracias al interés que su personalidad y su obra despiertan en instituciones y empresas norteamericanas.

La relación Candela/P. Piñero, en los años 70, consiste en admiración y amistad y se basa en la complementariedad imaginaria abierta de sus experiencias y visiones constructivas, que ya habían producido, en el trabajo de Candela, la cúpula del Palacio de Deportes y, en el trabajo de P. Piñero, la preocupación por incorporar cerramientos rígidos en sus estructuras desplegables.

Candela y P. Piñero colaboran, por fin, en 1972, proyectando una cúpula esférica con lucernarios para el concurso del Velódromo de Anoeta. La solución que plantean es muy interesante. Un híbrido total que recoge las experiencias de ambos. Una cúpula de elementos metálicos y rápido montaje (así se denominan hoy estas propuestas) que recoge, en sus intersticios, superficies laminares que incorporan entradas de luz. Una estructura de P. Piñero rellena de elementos derivados de la experiencia de Candela, un diseño dialógico entre dos imaginarios. Candela y P. Piñero no ganan el concurso, pero su solución empuja a P. Piñero a desarrollar una nueva estructura que incorpora un cerramiento rígido (el Hipercubo). En el mismo año de esta colaboración, en 1972, muere Emilio Pérez Piñero en accidente de tráfico y, sin él, Candela concluye el desarrollo de la cubrición del concurso, que se intenta construir en su homenaje. El proyecto fracasa porque no cabe en el solar.

Luego, la maqueta y los documentos gráficos de ese concurso desaparecieron. Con lo que el diálogo imaginario interrumpido de Candela y Piñero pasó al ficcionario de la arquitectura, dejando en el aire todas las conjeturas vinculables a la colaboración operativa entre ambos personajes.

Candela desde su imaginario material poblado de cáscaras de hormigón, encofrados, vertidos, etc, quizás fue pasando a una inevitable sensibilización frente a las cúpulas metálicas de rápido montaje. Es difícil pensar que Candela entrara en el imaginario móvil, de artesanía manual del primer Piñero. Lo suyo debió de ser buscar cúpulas metálicas en las que cupieran sus cáscaras tradicionales, como elementos complementarios de rigidización y cubrición. En este camino progresivo, la cúpula de Anoeta debía ser un acontecimiento. Que después de Anoeta Candela no continuara en esta profundización, pudo deberse a que no tuvo otras oportunidades de proyecto, o a que su relación con Piñero fue más heurística (estimulante) de lo que normalmente suele suceder.
Piñero debió seguir un camino imaginativo peculiar. Primero, artilugios de barras que se despliegan. Imágenes asociadas a las manos, configurando ámbitos y manipulando elementos articulados, pequeños, sin escala. Luego, con el sentido de la escala natural, la imaginación más estática de los rápidos montajes. Piñero tuvo que pasar de las imágenes dinámicas a las estáticas, de los mecanismos plegados a los desplegados, de los artilugios a las geometrías estrictas. Pero sin dejar de tener presente el fondo original de la transformabilidad. A Piñero el imaginario de Candela no tenía por qué afectarle. Él iba por delante y era más universal. Candela se limitaba al estatismo de las cáscaras. Anoeta debió de ser la confirmación eficiente de la jerarquía imaginaria de la colaboración entre ambos. Piñero ofreciendo estructuras que Candela rellenaba. Candela demandando condiciones estructurales para colocar ingeniosos rellenos.

Han pasado los años. Hoy la herencia imaginaria de Piñero sigue pujante, aunque sin emblemas construidos. Mientras las cáscaras de Candela, transformadas en símbolos edificados, han perdido su intensidad provocadora de la imaginación.

24. Vicente Pérez Carabias. Anotaciones críticas. (29-10-03)

La Creatividad y la fundamentación de los procesos de proyectación

1.- Este tipo de exploraciones no puede prescindir de la experiencia directa en la práctica que explora. Dibujar y proyectar son acciones de oficio que, antes de nada, deben de ser descritas para acometer, en primera aproximación, un profundo análisis fenomenológico que sea después la base reflexiva sobre la que seguir trabajando.

2.- Los actos encadenados hacia la concreción son poiesis y/o techné, procesos aproximativos que generan propuestas transformativas. Esta característica activa encuadra la reflexión en referentes teóricos relativos a la acción. En nuestra tradición filosófica, la estructura de la praxis empieza a ser considerada con Aristóteles. En el campo de lo psicosociológico las teorías de la acción son un marco imprescindible.

3.- Los estudios acerca de la acción en la filosofía (Kant, Hegel, Wittgenstein, Marx, Arendt, etc) vinculan la esquematización de la actividad con la imaginación desencadenante y con la argumentalidad verbal asociada, donde toda la acción debe de quedar referida (descrita y justificada).

4.- Hacer es moverse a impulsos de algo, contra algo... Aquí el organismo en su totalidad es el referente. Visiones complejas de la organicidad han sido desarrolladas en las ciencias cognitivas. En este ámbito hay teorías y visiones más evolucionadas que las examinadas en el trabajo.

5.- Entendemos por imaginación temática y material el ámbito de las imágenes que se generan por la fijación en alguna temática y por el trato constante con la manipulación de un material. Para Bachelard, la imaginación humana es el compendio movilizador que, en cada ser, provoca y sostiene la acción transformadora, a partir de la experiencia dinámica acumulada en relación a algún modo de producción de artefactos. Imaginación también son las imágenes. Y las imágenes son preexistencias, recuerdos y, por supuesto, resultados, obras concluidas. Imaginar es el contrapunto del hacer. Hacer es transformar, conformar, y formar, vuelve a ser hacer (dar forma, realizar). No se sabe concebir la acción humana sin vincularla con el contrapunto imaginario que da sentido a los movimientos de la acción, enfrentados a la resistencia de la materia que se transforma y el uso o función (destino) del objeto-efecto que se quiere producir.

6.- La fenomenología (Brunner, Valera, Catoriadis) de la experiencia activa es teorizada por Hegel, Hussel, etc, y es desarrollada por los literatos y poetas que han reflexionado sobre su hacer. Este análisis no es muy trabajado por pintores y arquitectos.

7.- Los enfoques semiológicos no son nada interesantes para aproximarse a la producción desde el punto de vista del productor. Chomky es un referente importante, como lo fueron los formalistas Von Hildebrand, Fiedler, Pareyson, para concretar el examen de la acción desde el actor que procede buscando heurísticas y aprendiendo de su propio proceder.

8.- El tema de la representación es el centro de la filosofía occidental y se refiere a la correspondencia entre argumentos lingüísticos y sus referentes en tanto que argumentados. Hay dibujos que no son representaciones más que de su génesis presencial. Hay dibujos que quieren ser no-representaciones, contra representaciones, o contra la convencionalidad de la representación. También hay una literatura no representativa (Joyce, Stein, Flaubert, Mallarmé, etc.) La poesía no es descriptivo-representativa. Los dibujos de arquitectura tampoco son representaciones, son modelos a representar, aunque estén formalizados "more representativo" como ocurre con las novelas, que son ficciones verosímiles, presentaciones "more representativa".

9.- La teoría de la inteligencia de Marina es semejante a las teorías enactivas del funcionamiento complejo del organismo y el psiquismo humanos (Valera, Maturana, Brunner, Austin, Maslow, ... etc.).

10.- Se proyecta por aproximaciones atencionales, descomponiendo atencionalmente el problema y tanteando soluciones. Algunos de estos tanteos son primeramente técnicos (de resolución de problemas, o de optimización).
Lo creativo arbitrario que aparece en la acción inopinadamente es intratable racionalmente (Steiner "Gramáticas de la creación"). Se puede hablar de "situaciones" (situacionismo) que favorecen la aparición de arbitrariedad, pero no se pueden teorizar las casualidades de lo situacional. Se puede enseñar a generar pensamientos paradójicos (extrañeza, condenación, asociaciones libres), pero no se puede enseñar a crear.

11.- Las definiciones de inteligencia son todas operacionales y vinculadas a las mediaciones operativas en que las asociaciones intelectuales se realizan. Esto es así. También en Gardner. Pero de esta constatación no sale nada teóricamente relevante para el proyecto.

12.- No es posible concebir ninguna operación intelectual y operativa humana sin considerarla vinculada al lenguaje verbal, que es la atmósfera social (con la gestualidad corpórea y la habilidad manual) en la que el hombre se constituye como tal. Algo que no pudiera ser transcrito, acompañado, o subrayado con palabras, no pertenecería a la cultura. Hasta el ver (el percibir visual) es imposible sin palabras o esquemas de respuesta activa que destilan correlatos argumentales. La visualidad se establece con la regularidad de lo social y del lenguaje de lo social.

13.- El realismo se entiende, por oposición al positivismo, como la determinación de lo real a partir de los mecanismos que vinculan causalmente ciertos aspectos de los fenómenos. El realismo intelectual determina la realidad a partir del entendimiento mecánico de su simulación proyectiva.

14.- El realismo intelectual supone dar entidad de realidad a la base de nuestras suposiciones o trabajos. Es actuar entregado a una simplificación ideológica que siempre queda fuera de discusión.

15.- El realismo intelectual es un posicionamiento del que produce una obra. En el proyectar arquitectónico, tantear una planta no es hacer un dibujo sino simular la realidad. Cuando se dibuja proyectando no se representa nada, sólo se determina "realmente" (quizás a una escala menor) el ámbito que se está inventando (proyectando). Luego, el edificio representa en objeto construido la configuración (ideal) de los planos.

16.- Lo gráfico y lo arquitectónico no son sistemas lingüísticos porque no son generados por todos los usuarios. El único sistema así es el lenguaje verbal (oral y escrito). Los otros sistemas expresivo-representativos no son simétricos, por lo que no son medios comunicativos de amplitud social. Cuando no se conoce como se genera un sistema, sus productos aparecen, al margen de la sintaxis propia, como réplicas de algo (lo que ocurre con el arte según Perniola).

17.- La idea en el diseño es el diseño hecho. Antes del diseño no hay más que impulsos, tanteos, recuerdos y azar. Lo que dice Viollet le Duc hoy está falsibilizado (Popper).

18.- La perspectiva visual es un invento operativo-óptico. No es realismo visual. Ni permite el realismo intelectual. Es simulación conceptual convencionalizada.

19.- Sin habla, no hay hombre. La historia es la época de lenguaje escrito, frente a la época del lenguaje oral. El dibujar ha seguido un camino de inventos sucesivos reforzados por la conceptualización reflexiva progresiva:

1) Dibujo de bordes de cosas sueltas – dibujo de sombras concretas: y Dibujo en planta de tamaño natural; 2) Dibujo de conjuntos de cosas que se pueden mirar, con líneas, sin sombras...; 3) Invento de la perspectiva visual útil para dibujar ámbitos con bordes duros y Dibujo en planta a escala (realismo intelectual); 4) Dibujo de las sombras en las sombras; 5) Dibujo de la naturaleza cambiante etc., hasta llegar a dibujar, lo que no se puede tocar ni ver, ni imaginar...

20.- Lo fundamental de lo humano es la narratividad, que ordena los sucesos generando la causalidad y la temporalidad. La narratividad es una forma lógica independiente del órgano del habla (Chomsky).

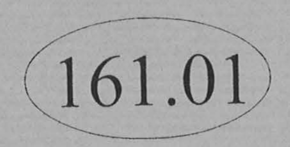
21.- Los estudios de epistemología genética de Piaget están estrictamente orientados a explicar la aprehensión cognitiva en tareas muy concretas teniendo como fondo el razonamiento lógico (que es sólo representativo y equilibrado)... Hay que tener cuidado al equiparar estos estados como referentes del comportamiento transformador maduro. Un arquitecto proyectando no es un niño simulando que fuma (jugando a respetar los ademanes de un fumador).

22.- Vygotski dice bien, sólo que el lenguaje escrito aparece miles de años después del lenguaje de ademanes y del dibujo neolítico. El dibujo expresivo es la base de la escritura. Escribir es dibujar sonidos.

23.- Las obras plásticas son contramoldes de la movilidad, matrices espaciales conformadas por los movimientos que los artistas liberan en sus rituales ejecutorios. Cada obra puede entenderse como una marcación, como un despliegue de huellas impresas en la materia, que son el registro de los ademanes activados entre las sucesivas fases de contemplación silenciosa de la propia obra que la ejecución suscita.
Quizás todo el arte plástico sea así, aunque las modalidades y los estilos varíen en razón a la materia que se configure, a los instrumentos y medios de marcación que se empleen, y a las clases de criterios de estimulación y control que se pongan en operación.

24.- En la interpretación de la arquitectura hay que diferenciar las variabilidades problemáticas (r. de problemas) de las innovaciones. El arte es una respuesta sin pregunta. Verbalizar la pregunta es justificar la respuesta. Sólo después de configurar tentativamente una solución se aprecia la intención que se va persiguiendo.

CUADERNO



CATÁLOGO Y PEDIDOS EN
http://www.aq.upm.es/of/jherrera
info@mairea-libros.com

